TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

1990年6月1日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第5巻第11号通巻96号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

特別ふろく付!!
イースII
完全必勝ガイドブック
〈マップ&攻略データ〉

1990・6・1　360YEN 税込
VOL.11

●超人気の強大RPGを完全攻略!!
FINAL FANTASY III
ファイナルファンタジーIII★完全必勝ガイド

●特集!!あの名作ソフトが続々と書き替え化…!!
ディスクシステムは復活するか?
ボンバーマン/ゼビウス/パックマン/ナイトムーブ



●大好評!!誰にもわかる攻略ヒント大特集!!
RPGお助けQ&A
女神転生II/ファイアーエムブレム

●マスターズクラブも盛りあがってます!!
ドラゴンクエストIV

最新ゲーム徹底紹介
HOT GAME SCANNER
じゃじゃ丸撃魔伝/ゲートイン
キャッスルクエスト
熱血高校ドッジボール部 サッカー編

FANTASY LAND
●小説ウィザードリィII
「風よ。龍に届いているか」作/ベニー松山
●コミック版ウィザードリィ外伝・第2部
「鳳凰の塔」作/石垣 環
●コミック版DRAGON LORE
「最後の竜に捧げる歌II」作/外薗昌也

●大好評連載中!!
PCエンジンクラブ/メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ/ウィザードリィ友の会

KONAMI

コナミ初の本格R.P.G.ソフト

4メガ+VRC6の威力だ!



最強のハード仕様でくりひろげる「摩陀羅」ワールド。4メガROMでストーリー展開は今までにない壮大さ。VRC6を得た「コナミ矩形波倶楽部」の超えてるサウンド。八大将軍との遭遇は興奮の極致なのだ。

春夏秋冬の季節感に驚け!



RPG初の快挙。ゲーム進行とともになんと「季節」が移り変わるのだ。壮大なシナリオが、グラフィックが劇的に変化する。季節がゲームにどんな影響をおよぼすのか。それはプレイしてからの、お楽しみ。

攻めと守りの、戦闘システム!



進化はトツゼンにやってきた。「摩陀羅」の戦闘シーンはフルオートバトル。迫真の戦いが完全自動、で展開されるのだ。ハラハラしながらキャラの動きを追え!もちろんコマンドで自分の好き勝手にも戦えるぞ。

最初の目的は「白のソーマ」だ!



タタラ爺の命を救え。物語は、白のソーマを取りにいく所から始まるぞ。白のソーマは村の南東・妖血淵(ようちえん)にある。レベルが4〜5に成長したら、村一番の戦士シャモンを仲間に、目的地へと出発だ。

超大作しか、つまらない。

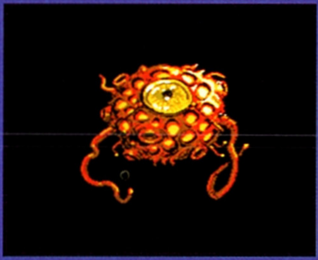
まったく、とてつもないR.P.G.ソフトが完成したものである。魍魎戦記(もうりょうせんき)「摩陀羅(マダラ)」。構想2年、コナミがやるとR.P.G.もここまでおもしろくなる。驚異の4メガ+VRC6の底力を見てくれ。壮大なストーリーと、サウンドを、確かめてくれ。

魍鬼八大将軍の禍耳幽羅(カジューラ)だ!



コウモリのような魍鬼が、108匹集まって、身体ができてる大将軍。全身にちいさな口があり、ブキミな印象に圧倒される。モノスゴイ攻撃力だがデッカ過ぎて素早く動けない。飛び道具で遠くから攻撃だ!

闇界睍魔(オンカイギョウマ)も八大将軍のひとりだ!



ハデじゃないけど、とびぬけて高い攻撃力を持っているのがオンカイギョーマだ。要注意の大将軍。接近した戦いは危険だ。レベルが低くても摩陀羅のバトルギミックをガンガン射ちまくれば、倒せるかもね。

アルバム「魍魎戦記摩陀羅(もうりょうせんきマダラ)」好評発売中! 発売元 キングレコード㈱

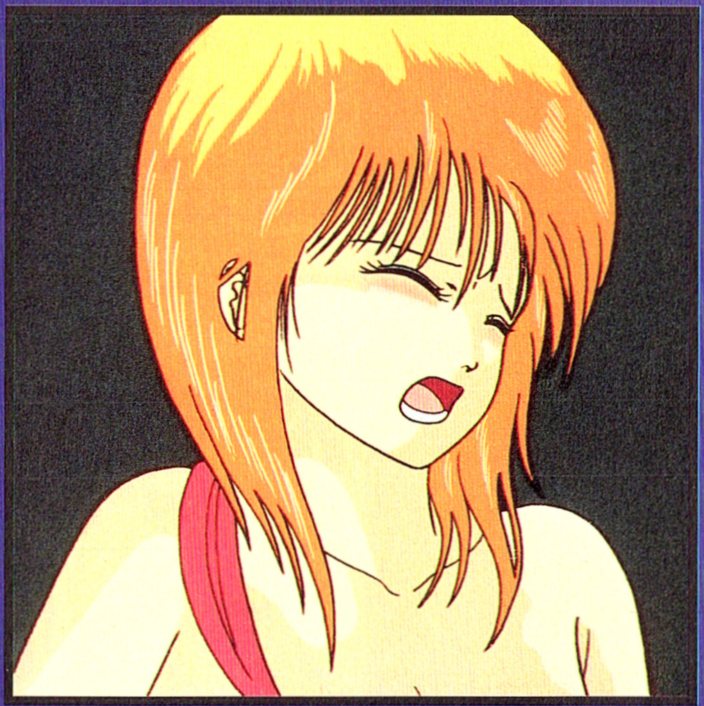
コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

MADARA

摩 陀 羅

魍魎(もうりょう)戦記(せんき)マダラ





凄斬刃双臂(セイザンバソウビ)は手ごわいぞ!



ナエとナロ。2体の、八大将軍が合体した魍鬼がセイザンバソウビなのだ。炎の回廊で君を待ちぶせしてるぜ。ナロは攻撃力が高く、ナエのほうは防御力が高いぞ。それぞれの特徴をよくつかんで戦うんだ。

驚異の4M+VRC6
バッテリーバックアップ搭載

価格8,500円(税抜き価格)
ファミコンカセット

ついに超人類の
異世界体験
マダラ
MADARA PROJECT 作品

ファミコン必勝本
Vol.11
1990年6月1日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫
とみさわ昭仁
石埜三千穂

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

特別ふろく
イースII 冒険マップ

COMPUTER GAMES TODAY
NEWS スーパーファミコン用ソフト　アメリカ市場PC、MD強化戦略　他 …… 4
HIT CHART 話題のゲームは、期待のゲームは、一目でわかる人気度 …… 6
SOFT SCRAMBLE 発売を目前に控えたゲームを一足お先にプレイ。その感想 …… 10

人気のゲーム、話題のゲームがディスクシステムで復活!?　押し入れにしまいこんでおくにはまだ早い
ディスクシステムは復活できるか？ …… 12

ファイナルファンタジーIII …… 17

ドラゴンクエストIVジャーナル ファミコンの代名詞。情報続々 …… 42
ドラゴンクエストIVマスターズクラブ ファンが作るページ …… 46

RPGおたすけQ&A
女神転生II ナムコが作った神をも怖れぬゲームを解説 …… 26
ファイアーエムブレム 役立つアドバイス満載 …… 29

NEW SOFT STREET 新作ゲームをいち早く紹介 …… 141
パラメデス …… 142
孔雀王2 …… 143
ホームランナイター'90 …… 144
日本一の名監督 …… 145
ファイナルミッション …… 146
ビックリマンワールド …… 147
燃えプロ'90感動編 …… 147
ファミコン地獄耳 …… 147

とじこみスペシャルVol.11

FANTASY LAND

COMIC&NOVELS

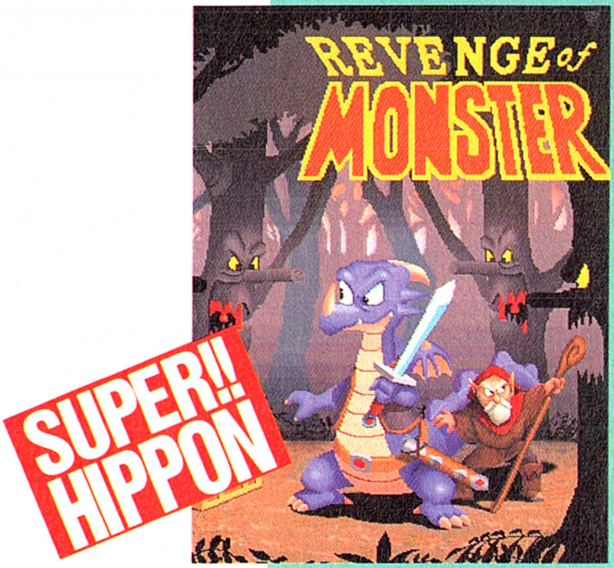
●ウィザードリィ外伝第2部●
「鳳凰の塔」

●スーパーブックガイド●
「この本を読め!!」

●DRAGON LORE●
「最後の竜に捧げる歌II」

●スーパーギャグコミック●
「死んでしまうとは何事じゃ」

●小説ウィザードリィII●
「風よ。龍に届いているか」



HOT GAME SCANNER

熱血高校ドッジボール部 サッカー編 34

じゃじゃ丸撃魔伝 アクションRPG 36

ゲートイン 競馬ＳＬＧ。18才未満でもプレイＯＫ 38

キャッスルクエスト 40

ゲームボーイクラブ ボクシング／カードゲーム／あやかしの城 132

ＰＣエンジンクラブ マニアックプロレス／ドンドコドン 他 116

セガ・メガドライブクラブ フェリオス／ロゴボーイ 他 128

コラムランド

インサイドコラム 33才。大阪より頑張って投稿にはげむハタ坊登場 121

怪物博物館・ホラーは踊る 日米プロレスサミット／右腕 122

亀松&みそのハードデイズナイト 今回は亀仙松ちゃんの番 123

雅孝司のパズル天国 配置パズル編 124

神話世界の旅人たち フィン憂愁編 125

バグボーイクラブ あなたのハガキが頼りです…… 105

ウィザードリィ友の会 こちらもみなさんのハガキ、お手紙が頼りです…… 127

FAMI-COM. FREE TALK このページも上に同じ…… 126

INFORMATION 知って得する情報コーナー 138

プレゼントのお知らせ……136 新作スケジュール表……148 必勝本カレンダー……150

ゲーム別さくいん

あやかしの城……131
ESWAT……131
カードゲーム……133
キャッスルクエスト……40・41
孔雀王2……143
ゲートイン……38・39
じゃじゃ丸撃魔伝……36・37
ストライダー飛龍……121
大旋風……131
ドラゴンクエストIV……42〜46
ドンドコドン……118・119
日本一の名監督……145
熱血高校ドッジボール部サッカー編……34・35
パラメデス……142
ビックリマンワールド……147
ファイアーエムブレム……26〜31
ファイナルファンタジーIII……17〜25
ファイナルミッション……146
フェリオス……128・129
ホームランナイター'90……144
ボクシング……132
マニアックプロレス……116・117
ムーンウォーカー……131
女神転生2……26〜31
燃えプロ'90感動編……147
桃太郎伝説ターボ……120
ロゴボーイ……130

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

REALIZE

スーパーファミコン、今秋にむけて本格始動か？

●先月の任天堂・山内社長の発言、「10月～11月に発売」を受けて、業界の声は「9割方固い線！」

任天堂・山内社長の「スーパーファミコンは10月～11月に発売する」とのマスコミ向けのコメントが報じられたのは先月の中旬。それ以来、ソフトメーカー各社は、発売日の照準をこの秋に合わせ、スーパーファミコン用の体制が序々に整ったもようだ。

スーパーファミコンは8月28日・29日に東京都・晴海で開催される「第2回ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフト展示会」で、正式発売日と価格、対応ソフトの数作品が発表される予定。だが"正式"発表を前に、業界内では様々な観測が飛び交う。興味深いものは、匿名の証言として後述する。

ところで新ハードを推進するのに欠かせないのが、サードパーティだ。そのサードパーティは、昨年7月に発表された21社から、約10ヵ月の間に31社に増加。これらライセンス契約を結んだメーカーのほかに、その前段階の秘密保持契約を任天堂と締結した会社が5～6社あるとされており、今後も参入メーカーは増えていく見通しだ。

これらソフトメーカー、また任天堂にとって8月の展示会は、対流通関係者、対マスコミへの最大のデモンストレーションとなる。そのためか同展示会にスーパーファミコン用ソフトを出展すると明言し始めたメーカーもあり（コナミ、カプコンなど）、同展示会はスーパーファミコンの出足を知る上で目が離せない存在になってきた。

今から、およそ3年前、その名が明らかにされつつも、沈黙の期間が長く続いたスーパーファミコン。？マーク付きながら今秋発売のコンセンサスができあがり、業界は一気に動く。

証言集

●8月の展示会の第1回の打ち合わせが、4月25日に、任天堂と参加全ソフトメーカーで行われたんです。いずれにせよこの会合で、10月～11月発売の見通しが発表され、日程が外部に知らされるわけですから、その機先を制すかたちで、山内社長の発言が4月中旬にあったんじゃないでしょうか。で、その会合ではスーパーファミコン用ソフトの出展数が、意外に多いのに各社とも驚いている様子でした。任天堂が自社で開発したものを4～5タイトル。他のソフトメーカーのものは全部で15～16タイトルぐらい出展されそうなんです。正直言って全部が間に合うかどうかは疑問ですが、8月の段階で20タイトル前後のゲームが発表されたら、否応なしにスーパーファミコンは盛り上がります。

（ソフトメーカー幹部社員）

●最近、ファミコンからスーパーファミコンに切り替わる、というムードがてっきり消えてしまいましたね。どっこいファミコンは生き残る。業界は今、こちらの流れです。昨年の秋ごろからファミコンの本体が、また売れてるなんていう調査結果もありますし。昔、ファミコンを下取りしてスーパーファミコンを販売するなんていう話があったのが、まるで嘘のよう。スーパーファミコンのゲームをやる前には、ファミコンやゲームボーイのようなゲームの"入門機"がどうしたって必要になるでしょうね。

（ソフトメーカー広報宣伝室長）

●展示会にサードパーティが15とか16タイトル出展したとしても、ほとんどが年越してからの発売になるんじゃない？　晴れ舞台だから、出展したい気持ちはわかるけど、スーパーファミコン用ソフトは時間かかるよ、当然。ただし今はやりのパズルゲーム、「テトリス」タイプのゲームなら話は別。これなら早く完成する。けど、ファミコンでもできるものをスーパーファミコンで出しちゃいけないし、それでは誰からも歓迎されないわな。

（ソフトメーカー営業部長）

●ハードの値段は¥24800か、¥29800とにらんでます。ところで問題のソフトの値段ですが、¥10000は超えてはいけない。できれば¥8000台で。これが私たちソフトメーカーの使命だし、任天堂さんの意向じゃないですか。でも仮にスーパーファミコンで、4MのRPGをつくると、ファミコンの2Mのゲーム以下のメッセージしか入らないんです。となると8Mソフトが主流になる。8Mソフトが¥10000以下で、つくれるか？難問ですね。今の半導体市場だと¥12000が精一杯ですけど。（ソフトメーカー開発部長）

●やはり市場はスーパーファミコンを待ってます。優れた性能のハードと、良いソフト、これだけで十分売れるんじゃないですか。宣伝や販売促進でゲームは売れるもんじゃないですから。その2つがそろってれば、ユーザーと評論家は後から着いてきます。

（ゲーム流通業社営業部長）

スーパーファミコン発表から発売まで　スーパーファミコンはマスメディアを敵とし　マスメディアを友とする!?



スーパーファミコンの話題はいつもマスコミを賑わせてきた。マスコミに狙われ、マスコミを活用してその名を知らしめてきたスーパーファミコンは、いつも姿なきゲーム界の主役であった。それはユーザーにとって一喜一憂の歴史でもある。

'87年9月9日	京都新聞に山内社長がスーパーファミコン発売の意向を初の正式コメント 任天堂の未来戦略をアピール。掲載日翌日に在京3大紙も報道した
'88年8月30日	「TOUCH」誌上で、山内社長インタビューに答えて仕様概要等を語る CPUの種類を公表。分衆ではなく大衆マシンを目指すと発言
'88年11月21日	第1回スーパーファミコン仕様発表会が任天堂本社で開催される 仕様、試作品を公開。報道陣が大挙、京都任天堂本社に押しかけた
'89年7月28日	第2回スーパーファミコン仕様発表会が任天堂本社で開催される 発売日の延期を発表。が、サードパーティ21社は明らかに
'90年4月中旬	「GORO」、「朝日新聞」のインタビューに答えて山内社長は10～11月発売予定をコメント 4月13日、14日の記事にて。非公式ながら信頼性の高い発言
'90年8月29日 30日	第2回ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフト展示会でスーパーファミコン公開 多くのマスコミが注目するであろう。一般入場は不可

PROMOTE

アメリカゲーム市場、PCエンジンとメガドライブとも強化戦略図る

●導入期から成長期を迎え、プロモーション活動激化。両マシンとも、キーワードは"現地の声"

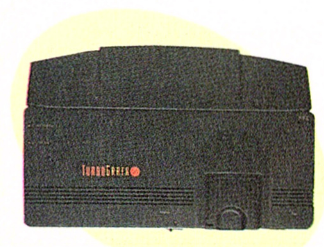
発売後約半年が過ぎたアメリカ版PCエンジン（現地商品名「TURBO GRAFIX 16 SYSTEM」）とセガ・メガドライブ（同「SEGA GENESIS」）が、普及台数拡大を目指し、販売戦略の新展開を図る。両マシンは昨秋に、ほぼ同時に発売開始。以後年末までに、「TURBO GRAFIX」が30万台、「GENESIS」が50万台を売り上げたとされている。導入期を経て、成長期を迎えるべく打つ、両マシンの次の手は？

まず、「TURBO GRAFIX」。NECテクノロジー社は、同商品の知名度アップのため大型トレーラーが全米13都市を巡回。大々的な体験型キャンペーンを行う。またハドソンはサンフランシスコに直営店を設け、「CD－ROM²」を含むマシンの展示や、現地のユーザーの動向を探る、いわゆるパイロットショップをつくる。ともに夏ごろから始動する予定。

いっぽうセガは「GENESIS」の宣伝費を昨年比の2倍にしての大プロモーションを予定。その目玉とされるのが、マイケル・ジャクソンや、トミー・ラソーダらを起用した有名人戦略で、同名のソフトの発売のほか、彼らにも実際に「GENESIS」を頒布し、口コミによる普及を狙う。また年内には、ソフト開発の子会社を現地に設立する計画もある。ハドソン・セガともに「現地の生の声」を重視していく方針を示す。

普及台数2千万台を超えたENESは、さすがに販売伸び率も鈍化しており、両マシンはシェア獲得に必死の攻勢。「アメリカのゲーム機とソフトはただ売ってるだけではだめ。ゲーム雑誌も少なく、メーカー主導のマーケティングがどうしても必要」（在日アメリカ人経済誌記者）というのが実状のようだが、もはやアメリカのユーザーは日本のユーザーよりも恵まれているのでは？　とやっかむ声も。

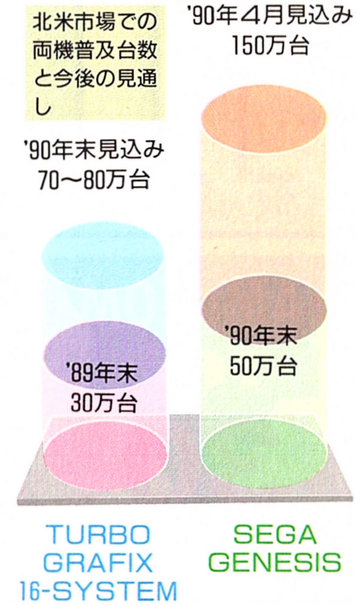
海外のゲーム市場での各マシンの競争は、ますます熱を帯びてきそうだ。



↑TURBO GRAFIX 16 SYSTEM



↑SEGA GENESISをプレイするマイケルジャクソン



↑グラフ・数値は両マシンの発売元発表。ともにカナダ地区での販売台数を含む

START

NEO・GEO、4月26日からレンタル開始

●画期的流通システムも品不足に悩む!?　購入を希望するユーザーも出現。ネオ・ジオの出発直後



←NEO・GEO本体。業務用MVSでプレイした内容を専用メモリーカードにセーブして、レンタルした本体で続きをプレイできる。来年4月までには28タイトルのゲームを発表する予定

SNKのレンタルビデオゲームシステム「NEO・GEO」（ネオ・ジオ）が、4月26日から関西地区を中心に、全国でレンタル販売を開始した。

ゲームソフトは「マジシャンロード」「NAM－1975」、「麻雀狂列伝」の3タイトルが登場。レンタル価格は、1泊2日でハードが￥700、ソフトが￥800となった。（いずれもメーカー希望価格）

ネオ・ジオはゲームセンターのテーブルゲームと同等の性能を持つマシンで、大容量。レンタルビデオ店やゲームセンター等で、貸し出しをするのが特徴。各種新ハードが性能を競ってはいるものの乱立傾向にあるなか、独自の機能・販売方法を持つネオ・ジオは、新ハードの台風の目と見られていた。

さて、そのネオ・ジオのスタートはどうだったか？

「近所のレンタルビデオ店を10軒近く探しましたが置いてなかった。なかにはゲームのビデオソフトと勘違いしている店員もいた」（千葉県・フリーアルバイター）、「大型のゲームセンターに2台ネオ・ジオが置いてあったが、ゴールデンウィーク期間中はずっと貸し出し中だった」（東京都・大学生）の声に代表されるように、品不足と設置場所の不明さがユーザーをとまどわせてしまった感はいなめない。

この状況に対して、発売元のSNKでは「うちではネオ・ジオなんでも相談室というテレホンサービスを実施してますが、（☎06-338-8188）"どこに置いているのか"という問い合わせが圧倒的に多かったのでお答えしました。設置店舗数は第一次目標を1000店舗とし、年内に3000店にする予定です。6月からは大手ビデオレンタルショップのチェーン店にも設置され、貸りやすくなるでしょう」（同・広報課）。また設置店リストは間もなく公表できる見通しだという。

ところでこの品薄状況のなか、SNKにはレンタルではなく、「購入」を申し込む電話も多かったらしい。同社では「通信販売はしませんが、大型の玩具店や百貨店でネオ・ジオをユーザー向けに販売します」としており、（本体：￥58000コントローラ：￥5800　ソフト：￥28000～￥32000）一部のユーザーにとって￥58000のハードは安く感じ、"買い"に心を傾けているようでもある。ここではレンタルビデオゲームシステムが転じて、高級家庭用ゲーム機になっているというわけか。

斬新なコンセプトをもって登場したネオ・ジオ。販売者、消費者の意識の変化も必要に迫られているようだ。

●ゲームメーカー週間株式市況　4/16～5/2

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	21000	21300	19800	20500	▼700
コナミ	8690	8750	7740	7900	▼870
セガ	6990	8100	6310	6760	▼180
ナムコ	1600	2100	1600	1870	△270

COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

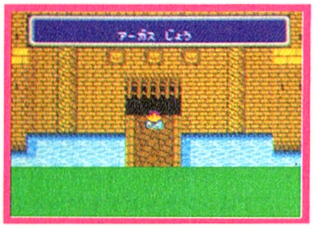
「ファミコン必勝本」Vol.10のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	コメント
1	1	→	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	360	人気RPG、ファイナルファンタジー3作目、4Mでさらにグレードアップ
2	8	↑	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン	159	お馴じみ熱血高校のメンバーがサッカーに挑戦。キャラクターの能力・性格づけに妙味あり
3	3	→	イースII	ビクター音楽産業	144	一昨年発売された「イース」の続編。ストーリー的には本編ともいえる
4	5	↑	キャプテン翼2	テクモ	100	前作好評だった静止画コマンド入力とアニメシーンを強化。オリジナルストーリーも追加
5	2	↓	ファイアーエムブレム	任天堂	87	任天堂のファンタジーシミュレーションゲーム。ユニット毎に名前がついているのが特徴
6	10	↑	ウィザードリィIII	アスキー	86	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る
7	11	↑	ロックマン3	カプコン	78	人気アクション「ロックマン」シリーズ3作目。前作同様、ボスキャラは一般より公募
8	7	↓	水滸伝・天命の誓い	光栄	75	光栄お得意の中国歴史シミュレーションゲーム。これもお得意パソコンゲームよりの移植
9	6	↓	ドラゴンクエストIV	エニックス	66	超人気RPG、ドラクエシリーズ最新作。AI搭載で4MBバックアップ。¥8500で発売中
10	4	↓	女神転生2	ナムコ	59	熱狂的ファンを持つ3DタイプのRPG。評判だった「邪教の館」がさらにグレードアップ

順位	前回	タイトル	メーカー
11	—	魍魎戦記 摩陀羅	コナミ
12	9	忍者らホイ！	アスキー
13	—	飛龍の拳III	カルチャーブレーン
14	15	魔神英雄伝ワタル～外伝～	ハドソン
15	—	ベストプレープロ野球2	アスキー
16	13	クォース	コナミ
17	18	ハットリス	B.P.S.
18	19	パワーブレイザー	タイトー
19	—	SDガンダム外伝	バンダイ
20	21	バトルフリート	ナムコ
21	—	テトリス	B.P.S.
22	—	ウィザードリィII	アスキー
23	23	キャッスルクエスト	ハドソン
24	—	ダンジョンキッド	クエスト
25	16	AD&Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン
26	—	いただきストリート	アスキー
27	—	三国志	光栄
28	—	Might&Magic	学研
29	—	ディープダンジョンIV	アスミック
30	17	ナイトムーブ	任天堂

●くにおくん急上昇

ファイナルファンタジーIIIは発売後も人気を保ちトップ。今回、第2位の座に輝やいたのが熱血高校ドッジボール部サッカー編。このシリーズには熱心なファンがかなりいるようです。トップ10内にくいこんできたロックマン3も同じくファンの根強い人気にささえられています。どちらもオリジナルのキャラクターの個性の強さがゲームの人気をひっぱっていると思われます。トップ10外では大きな動きはなし。強力な新作の登場が待たれます。



↑今回も当然のことながら「FFIII」が1位に。2位と倍近くのポイント差



↑2位は「熱血高校ドッジボール部サッカー編」。発売直前の人気度結果でした

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10



↑「女神転生２」は前回の３位より８位に転落。残念

おもちゃ店売れ筋トップ10

	前回		
1	ー	ファイナルファンタジーIII	スクウェア
2	1	ドラゴンクエストIV	エニックス
3	ー	SDバトル大相撲	バンダイ
4	2	ウルトラマン倶楽部２	バンダイ
5	5	テトリス	B.P.S.
6	4	ベストプレープロ野球２	アスキー
7	10	クォース	コナミ
8	3	女神転生２	ナムコ
9	ー	ファイアーエムブレム	任天堂
10	6	忍者龍剣伝２	テクモ

●ＦＦIII独走のトップ

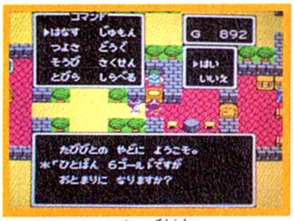
「ファイナルファンタジーIII」が１位になりました。発売後２ヶ月以上が過ぎたとはいえ「ドラゴンクエストIV」を押さえたのは立派なものでしょう。ただし"行列級"ヒットではありませんでしたが。

「ＳＤバトル大相撲」「ウルトラマン倶楽部２」のバンダイの２作品が堅調。上位に食い込みました。

「テトリス」「ベストプレ〜」「クォース」といった定番ものも安定した動きを見せます。

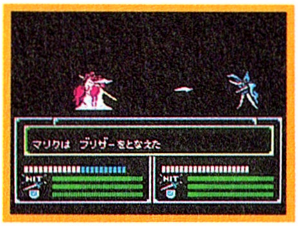
「女神転生２」は下がって8位に。「ファイアーエムブレム」は出足にぶく９位が精一杯。しかしこの２作はロングセラーになる可能性も十分。今後に期待か？　「忍者龍剣伝II」も渋く10位にとどまる。

「ファイナルファンタジーIII」VS「ドラゴンクエストIV」のトップ争いしばらく続くか？



↑あらっ！　２位に転落。「ドラゴンクエストIV」にも影が…


↑発売直後ということもあって、今回１位は「ＦＦIII」



↑９位に初登場。任天堂の「ファイアーエムブレム」

航空会社が熾烈な競争を繰り広げる中、サービス面で他社との差別化を図っている会社がある。そのサービス面で一役買ったのが、ゲームボーイ。ＪＡＬでは国際線のジャンボ機１機に12台のゲームボーイをつみこんで機内での退屈しのぎをお客様にしてもらおうとこの４月からサービスを開始した。ところが貸し出したゲームボーイが相次いで紛失。ＪＡＬ側ではお客様の責任とは言っていないがまあ勝手にゲームボーイが機外に出ていくわけもないし……。残念ながらサービス10日目で打ち切りとなった。

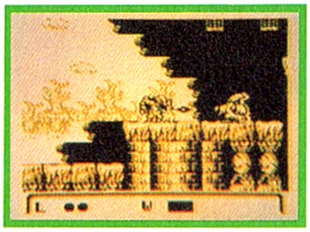
ところがこれを知った他の航空会社がいいことを聞いたと今度はリンクスを機内貸し出ししようと現在考えているとか。ただし貸し出しチェックを厳しくしないとＪＡＬの様に紛失が原因でサービスをあっという間に中止しなくてはならなくなるかも。

もしみんなが飛行機に乗る機会があったらリンクスの貸し出しをしているか、また貸し出しチェックはどうしているか逆チェックしてみよう。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

	前回		
1	ー	レッドアリーマー	カプコン
2	ー	SA・GA II	スクウェア
3	1	クイックス	任天堂
4	3	クォース	コナミ
5	3	テトリス	任天堂


↑突然１位に。カプコンの「レッドアリーマー魔界村外伝」

●「レッドアリーマ」初登場

カプコン初のゲームボーイソフト「レッドアリーマ」が堂々の１位。アクションゲームとして難易度も完成度も高レベルに仕上がって、期待も大です。２位には、昨年のNo.１ＲＰＧ「ＳＡ・ＧＡ」の続編が、タイトルの発表と同時に飛び込みました。こちらの発売は年末になりそうなので、ファンにとっては本当に待ち遠しいところです。

〜読者の声〜

読者がえらんだ欲しいゲームボーイソフト・トップ５で今回初登場で１位にランキングされた「レッドアリーマー」だが、発売元のカプコン・森田さんにお話をうかがった。

「どうもありがとうございます。アーケードゲーム、ファミコンでおなじみのカプコン「魔界村」シリーズでは、主人公アーサーの憎っくき仇役だった、あのレッドアリーマーが堂々と魔界のヒーローとして登場。超異色作「レッドアリーマー魔界村外伝」。

レッドアリーマーの特性を生かしたホバリングやヘルクライムなどの新しいアクションスタイルや悪魔のエキス・呪いの言葉などの演出表現など、一味違った新しい「魔界」を体験していただけることと思います。

今後も皆さんに楽しんでいただけるようがんばりますので期待していて下さい。

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

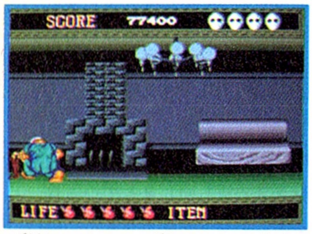
「ファミコン必勝本」Vol.10のアンケートハガキより

	前回	タイトル	メーカー・得点	コメント
1	1	ワルキューレの伝説	ナムコ 83	ワルキューレの表情、魔法の効果、拡大など、見てるだけでも楽しいアクションゲーム
2	4	スプラッターハウス	ナムコ 56	夜。暗くした部屋。モニターのボリュームを絞り、思いっきり呼吸音を響かせる。あー、楽し
3	―	マニアックプロレス	ハドソン 49	アクション性を廃したプロレスゲーム。返し技まであるのが嬉しいじゃないか!!
4	3	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ 46	こう徹底的にオチャラけられると、こっちも安心してバカやっちゃって…。困ったもんだ…
5	7	うる星やつら	ハドソン 42	ゲーム内ゲームとか、結構こってるらしいですよ。千葉繁先生が出演しないのは残念だけど…
6	5	桃太郎伝説II	ハドソン 37	なんでも、一万枚にも及ぶシナリオを、書き直しているとか…。あー、待つ身はツラい…
7	―	ゼビウス・ファードラウト伝説	ナムコ 35	2メガで、お値段はちょっと安め。シューティングファンには嬉しいよね、こーゆー配慮
8	6	ボンバーマン	ハドソン 28	ファミコンでは50面だったけど、エンジンではどーなんだろ？隠れキャラもあるのかな？
9	―	源平討魔伝	ナムコ 27	ランク外とゆー地獄から、見事に蘇った景清クン。TOP－10って、京都だったんですね
10	10	バルンバ	ナムコ 19	結局、いかにパワーアップを維持するかが、ポイントなんだ。にしても、ラストの敵は…

●2強の時代続く！

ついに「源平討魔伝」がランク外に！　と、前号で書いたら、今号で見事にカムバック!!　初登場の「マニアックプロレス」「ゼビウス」と合わせ、ついにナムコさんとハドソンさんがTOP－10を独占してしまいました。〝二強の時代〟はいつまで続くのか？　大いに興味のあるとこ。

注目は、3位の「マニアックプロレス」。〝冬の時代〟と言われたプロレスも、最近は雪解けの気配があり、タイムリーな企画ではないでしょうか。ゲームシステムも新しいし、ニュータイプのゲームとして定着してほしいものです。



↑原作のアーケード版そのままの気持ち悪さがたっぷりの「スプラッターハウス」

VOICE

今回の欲しいソフトトップ10で、3位にランキングされた「マニアックプロレス」。発売元のハドソン・広報の長崎さんに、この作品に関して話を聞いてみた。

「とりあえず、今回のチャートでは3位になってうれしいです。皆さんの期待に応えられれば、と思っています。

『マニアックプロレス』には見せどころがいくつもあって、技の組み立てから、技が決まったときのグラフィック画面まで、見せるところはビシッと見せます。ぜひ、実際の画面を皆さんに見ていただきたいと思っています。

プロレスファンの人も、そうでない人も、一度遊んでみて下さいね」。

今回のトップ10内に4本のソフトを送り込んだハドソン。「マニアックプロレス」はヒットしそうな気配…。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファンタシースターIII	セガ
2	2	サンダーフォースIII	テクノソフト
3	3	ソーサリアン	セガ
4	4	フェリオス	ナムコ
5	―	ストライダー飛龍	セガ

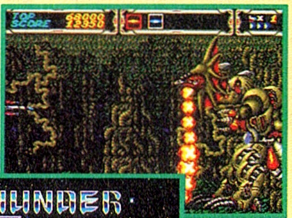


↑変わらず1位は「ファンタシースターIII」。強いです

●変わりばえなし

確かに、これはという新作は発売されませんが、あまりにも変化のないランキングです。せいぜいストライダー飛竜が頑張っている程度でしょうか。コラムスの発売が決まりましたが、果たしてテトリスはどの人気を得ることができるか。それが次号以降の注目ポイントでしょう。何とか上位にくいこんできてほしいのですが……。

VOICE



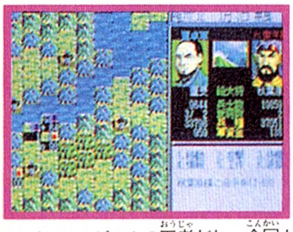
↑発売が近付いてきて、ファンの期待を背負う第3作



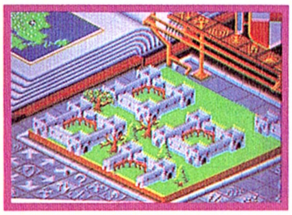
←おもちゃショーでは大々的に展示される予定

「『サンダーフォースIII』も発売が近付いて来ましたが、6月上旬に行われる「東京おもちゃショー」のテクノソフトブースでは、本作品をメインに展示します。ユーザーの方々になるべくプレイしていただくためにモニターをいくつか用意してお待ちします。ぜひ見ていただきたいです。(テクノソフト・菅野)

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑パソコンゲームの王者だね。今回も1位は「三国志II」



↑敵はみな殺し。残酷な神様になれる「ポピュラス」

●やはり売れる光栄作品

光栄の新作SLG「三国志II」が着実に売れ続けております。このゲームの魅力は何といってもシステムに「一騎討ち」を導入した点。各武将の武勇伝を創り上げていくのも楽しみのひとつと言えるでしょう。充実した内容とスピードアップされた展開とが前作を軽く上回っております。これを機にSLGを始めてみるのもいいのではないでしょうか。

今号の2位は、お馴染みコンパイルの「ディスクステーション5月号」。コナミの「クォース」を筆頭にウルフチームのパロディAVG「あーくしゅ」、コンパイルのオリジナル作品「ブラスターバーン」などが収録されています。値段も1940円とお手頃。

エルフの「ドラゴンナイト」はランク外からいきなり3位へと返り咲きました。代わりに新作「フォクシィ」が姿を消しています。

イマジニアの「ポピュラス」は7位と苦戦中。がんばれっ!

パソコンゲーム売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	1	三国志II	光栄	PC-9800、8800、X1、MSX2
2	—	DISC STATION5月号	コンパイル	MSX2
3	—	DRAGON KNIGHT	エルフ	PC-9800、8800、MSX2
4	—	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC-9800シリーズ
5	—	ピーチアップ3号	桃の木ハウス	MSX2
6	5	BURAI ~ブライ~	リバーヒルソフト	PC-9800、FM TOWNS
7	2	ポピュラス	イマジニア	PC-9800、X68000
8	—	維新の嵐	光栄	PC-9800、8800、MSX2他
9	7	スーパー大戦略	マイクロキャビン	MSX2
10	—	アルバトロスII マスターズヒストリー	日本テレネット	MSX2

●テレネットがPから撤退

パソコンでアクションゲームを創り続けることをポリシーとしていた日本テレネットが、この業界から撤退する方針を固めました。今号の10位「アルバトロスII・マスターズヒストリー」が最後の作品というわけです。今後はPCエンジン(CDロム)を中心にホビー機で活躍していくとのこと。夏には「テレネットUSA」も設立されるそうです。

ARCADE GAMES TOP 5



↑初登場1位はカプコンの戦場の狼II。ゴーンと炎が…



↑3人プレイもできる。みんなで熱く燃えろ!!

●テーブルも通信物が…

今回のチャートは、2月の幕張のショウで発表された新製品が、五位中に三作品入る結果になりました。一位のタイトーの『カダッシュ』はアーケードゲームには珍しいリンクの冒険タイプのアクションRPG。経験値を採用したり、スコアを廃止したりと、新しい試みを沢山取り入れた作品に仕上がっています。さらにウイニングランなどのレーシングゲームで人気の通信機能をも採用し、複数のテーブルで最大4人プレイまでできるようになっているので、初回登場一位も納得のいくところでしょう。



↑今回も1位はタイトーの「WGP」。傾く筐体。体感、快感…

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

順位	前回	タイトル	メーカー	コメント
1	—	カダッシュ	タイトー	ゲーセンでは珍らしいアクションRPG
2	—	戦場の狼II	カプコン	3人プレイが可能なハデハデアクション
3	2	エイリアンズ	コナミ	映画のシーンをそのまま再現! 2プレイ可
4	3	ファイナルファイト	カプコン	本格派格闘ゲーム。3人の中から1人を選ぶ
5	—	あしたのジョー	タイトー	人気マンガのゲーム化ビジュアルが追加

体感ゲーム(アップライトコックピット型)

順位	前回	タイトル	メーカー	コメント
1	—	WGP	タイトー	バイクレースゲーム。傾く筐体がなつかしい
2	—	レーシングヒーロー	セガ	ラジコン感覚の操作が楽しいカーレース
3	2	ファイナルラップ	ナムコ	2~6人まで遊べるレースゲーム
4	3	ライン・オブ・ファイア	セガ	2人プレイの戦争射撃。思いきったゲーム筐体
5	4	ビーストバスターズ	SNK	3人同時プレイが可能なゾンビ射撃ゲーム

●体感物の救世主登場か?

体感ものなどの大型ゲーム機は、テーブル物と比べると人気度は高いものの、スペースハリアー・アウトラン等の人気機種がでていた頃と比べると、最近の成績は余り納得のいかないところ… 今回2位に登場のレーシングヒーローはハングオンの後継機種だけあって期待度大。

これがおすすめ ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

五月…。「風薫る」などと形容されてるけどあなたの住んでいる周りはどうですか？　ゲームをやった後は外のさわやかな風に吹かれてみるのもいいよ。

過去4号での順位

	Vol.7	Vol.8	Vol.9	Vol.10
イース	8	9	5	3
じゃじゃ	—	—	26	24
チップ	—	—	—	—
ゲート	—	—	—	—
マニア	—	—	—	—
ドンド	—	—	—	—
ウィップ	—	—	—	—
あやか	—	—	—	—

5月18日～6月1日発売スケジュール

日付	機種	タイトル	メーカー
5/18	FC	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン
18	FC	キャッスルクエスト	ハドソン
18	GB	ボクシング	トンキンハウス
19	MD	DJボーイ	セガ
25	FC	イースII	ビクター音楽産業
25	PC	マニアックプロレス	ハドソン
25	GB	あやかしの城	セタ
26	MD	ウィップ・ラッシュ	セガ
29	FC	じゃじゃ丸撃魔伝	ジャレコ
31	PC	ドンドコドン	タイトー
6/1	GB	ピットマン	アスク講談社

FC イースII

「イース」のストーリーをそのまま受けての続編。システム的には前作とまったく同じ。後半の神殿のMAPの広さはかなりのもの。



■ビクター音楽産業 ■5月25日発売
■¥7500(税抜き) ■カセット

●イースIの続編であるイースIIはおなじみアクションRPGだ。イースIからプレイしたほうがストーリーの展開はわかりやすいが、II単独でもおもしろくプレイできる。戦闘シーンはアクションだが難しいアクションではないので、反射神経のにぶちゃんな人でも十分プレイできる。ファミコンではドラクエタイプの本格派が優勢だけどアクションRPGもなかなかのものですぜ。(RYOII)

●有名な"半キャラずらし"だけでなく、魔法による遠隔攻撃が可能なので、アクションゲームが苦手な人でもどうにかなります。BGMもいいし、移動速度も速くて爽快です。ただ、移動速度に比例するかのようにマップの広さもかなりのもので、記憶力だけで全てを把握するのはかなり苦しいですよ。この苦しみが楽しいんだ、ということが理解できる人、ぜひプレイしましょう。　(野安)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

FC じゃじゃ丸撃魔伝

人気キャラ、じゃじゃ丸が主人公のアクションRPG。戦闘は、アクション(基本武器)、アイテム(特殊武器)、霊術(魔法)を駆使して行われる。



■ジャレコ
■5月29日発売
■¥5900(税抜き) ■カセット

●たいへんよくできました、のアクションRPG。操作性もいいし、十分楽しめるできばえだ。難点を挙げるなら、ちょっとゲームのヴォリュームが小さいこと。割とあっさり終わってしまうのだ。あと、メッセージなんかも手薄な気がするが、容量とのかね合いもあるので、がんばった方なのだろう。わかりやすく作られているので、初心者にもおすすめ。　(石野ミチホ)

●いいじゃないですか。僕ってばこういったアクションゲーム好きですよ。するする進むお話、テンポのいい戦闘、操作性のいいキャラクターと、良質なソフトですね。ま、敵キャラの動きがパターンだったりアイテムや術が説明不足だったりって所もありますが、いい所の方が多くて気にならないですね。RPG疲れの人にいいんじゃないですか!?　僕は買うぞ！　(さくやーま)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC チップとデールの大作戦

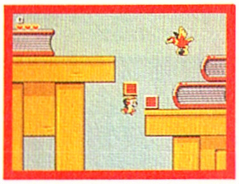
TVアニメでも放映されているディズニーのキャラクター、チップとデールのファミコン版、タテヨコスクロールのアクションで2人プレイもできる。



■カプコン
■6月8日発売
■¥5800(税抜き) ■カセット

●カプコンのアクションは「ヒットラー」や「ロックマン」、最近では「わんぱくダック」など、キャラクターの操作性とステージの構成が絶妙な関係を持っていて、それがたまらなく気持ちいい。「チップとデール」も同様。水道の蛇口やスイッチとかレバーなど、そこかしこに楽しいしかけがいっぱいあって、よく考えてあるなあ、なんて関心させられる。好きなタイプだ。　(忍者根本)

●小気味良いアクションゲームだ。水道の蛇口の上でジャンプすると水が止まる、みたいなアイデアがふんだんにある。背景の日用品がさりげなくゲームに溶け込んでいて、くだらない舞台設定よりも、よっぽどファンタジック、だと思う。いかにもアメリカ中流家庭で育った小学生に喜こばれそうなゲーム。カプコンだから難しいゲームかな？と思ったけど、そんなことはなかった。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC ゲートイン

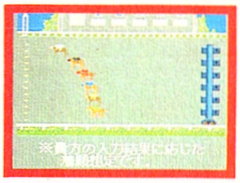
実際の競馬をシミュレート、予想するために作られた競馬シミュレーション。レース・距離・馬場状態等のデータを入力する。競馬新聞に予想コーナーを開設。



■ケイ・アミューズメントリース
■5月下旬発売
■¥9800(税抜き)
■カセット

●ハッキリ言って、この手のソフトについては、何も期待しちゃいないし、必要性も感じてない。ただし、データを入力する際に、競馬新聞をスミからスミまで読むことになるので、今まで以上に情報が身につくのも確か。だから、競馬新聞をより詳しく読ませるためのソフトと思えば、満足はできないけど納得はできる。競馬の初心者用テキストってとこかな？　(三ちゃん)

●競馬の連複の目は1—2から7—8まで、ゾロ目を除くとルーレットと同じ36通り。そのうちの5点を、このソフトは予想してくれる。つまり単純計算で的中率5/36。サイコロの数当てよりもやや悪い程度。競馬でこの数字は結構当たった気がしてくるはず。このソフトを作られた方、かなりの商売上手。ソフトを買う人はこの数字のカラクリを意識して馬券を買うといいのでは。　(ヒラ坊)



難易度	――
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC マニアックプロレス

従来のプロレスゲームとは全く違うコマンド選択タイプのプロレスRPG。トレーニングと試合で各パラメータの値を上げ、自分好みの選手に成長させる。



■ハドソン
■5月25日発売
■¥6500(税抜き) ■Hu-CARD

●プロレスファンなら買いかな。ただ、技をかけるか、かけられるかってのがCOM任せなのがねえ。近づいただけで、技を食らい続け、何もできずに負けたこともあるし。テンポもちと悪いかな。先手を取って、技をかけるときは、文句なく楽しいけどね。成長して技を覚えていくのも、単純に嬉しいし。ただ、アクションじゃないんだから、もっともっと技を増やして欲しいなあ。(北枕獲)

●プロレスゲームなのにアクション物じゃなく、RPGっつーちょいと変わったソフト。ゲームの出来に関しては、試合展開がかったるいといったような不満も多々あるけど、プロレスファン（マニア？）なら買いだよね、やっぱ。主人公の名前も自由につけられるのもうれしいよね。ぜったい「まえだあきら」って名前つけて脚力ばっか鍛える人いるだろうな。　(爆弾小僧鹿之介)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC ドンドコドン

固定画面のシンプルな面クリアクションゲーム。敵キャラをトンカチでつぶし、投げる…これが基本動作。画面上の敵キャラを全て消すと次の面へ進める。



■タイトー
■5月31日発売
■¥6600(税抜き) ■Hu-CARD

●バブルボブルの流れを汲むとゆーだけあって、あーゆーアクションが好きならよろしーんじゃないですか。まあ、難易度もそこそこだし、キャラもかわいいし、BGも美しいし、いろんな仕掛もあるし、面数も50と多いし、とってもブナンなアクションゲームなんじゃないですか。どちらかと言えば、「誰にでも薦められる」とゆーカテゴリーに入ると思いますよ、私は。　(北枕獲)

●ゲームそのものは「バブルボブル」や「フェアリーランドストーリー」等の流れを汲む面クリ型アクションゲーム。だもんで目新しさはほとんど感じられない。まあこの手のゲームが好きな人らってところかな。だけど移植度はなかなか良いので、ゲーセンでハマった人にはおススメだね。
余談だけど、所々に出てくるボスキャラって、いらなかったんじゃないかなあ？　(外山鹿之介)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

MD ウィップラッシュ

宇宙を舞台にした横スクロール(1部縦)のシューティングゲーム。4種類のパワーアップを使い分けるオーソドックスなタイプ。自機のスピードが変えられる。



■セガ
■5月26日発売
■¥6000(税抜き)

●なんか、メガドライブのゲームというより、一昔前のマークIIIのゲームみたい。とてつもなく大ざっぱなんだよね。グラフィックが良いから救われてるかというとそうでもない。全体的にのっぺりしてるし、ボスキャラなどもどことなく投げやりに見える。発売日の26日から半月後にサンダーフォースIIIが出るんだから、迷うことなくそちらをお勧めするね。難易度も差はないし。(成沢大輔)

●なんつーか、とことん普通のシューティングだなあ、というのが第一印象。オプションつけて、武器を選んで、パワーアップさせて、というオーソドックスすぎるシステムのせいだろうか？　場面に合わせて自機のスピードを調整できるとか、パワーアップしていれば敵弾に当たっても初期段階に戻るだけですむとか、細かい気配りは見えるんだけどねえ。全体のインパクトは弱い。(野安)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB あやかしの城

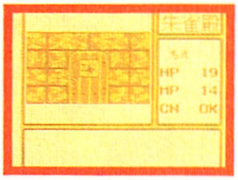
3DタイプのRPG。織田信長の刺客となった忍者が魔物と対決する。忍術の使用とマッピングが攻略のカギとなる。戦闘はコマンド方式。



■セタ
■5月25日発売
■¥3500(税込み)

●戦国時代を舞台にしたかなりおどろおどろしいRPGである。ゲームボーイというハードにしてはかなりグラフィックも劇画調していて、すきな人にとってはのめり込みそうな内容となっている。アイテムや忍術などの数が多く、かなり本格している。登場人物があの帝都物語と重複している部分があってストーリーをかってに膨らませてしまった。ファミコンにはならないのかな？(RYOII)

●戦国時代を舞台にした3DタイプのRPGなんだけど、雰囲気がとても良くでていて、忍者物が好きな人にはたまらないのではないでしょうか。ただ、MAPはかなり複雑なので、(MAPアイテムはあるんだけど) マッピングをしなくてはならないでしょう。でもそれって、アウト・ドアが売りのゲームボーイの性質と反するような気がしちゃうんです。どうでしょうか？　(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

ディスクシステム

ゲームボーイにスーパーファミコンと、新しいゲームマシンの話題が渦巻く中、すっかりファミコンの座布団と化してしまった感のあるディスクシステム。これからますます進化してゆくゲームテクノロジーの波に、ディスクシステムは生き残っていけるのだろうか？ディスクにまつわる最新情報をもとに、復活への可能性を探る！

緊急インタビュー

黄色いディスク氏に聞く

インタビュアー／アンドリュー・H・カルカベッキア

デビュー5年目にして黄色いディスク何思う

ディスクシステムの特集を組むにあたって我々ファミコン必勝本編集部は、黄色いディスク氏とコンタクトを取ることに成功した。インタビュアーは噂の変な外人、アンドリュー・カルカベッキア君が担当。黄色いディスクは今、なにを考えているのか？　まずはじっくりと読んでみてほしい。

アンドリュー　今日はお忙しいところをわざわざお越しいただきまして、ありがとうございます。

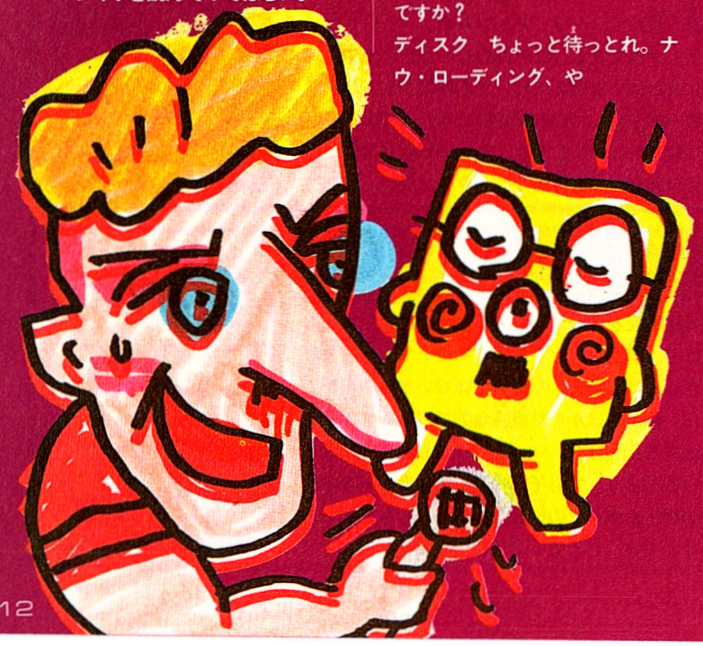
ディスク　いやぁ、どうせヒマやったからな。べつにかまへんよ。

アンドリュー　ディスクさんは85年にデビューされてから、今年でちょうど5年目を迎えるわけですが、振り返ってみてどうですか？

ディスク　………………。

アンドリュー　ど、どうされたんですか？

ディスク　ちょっと待っとれ。ナウ・ローディング、や



ディスクシステムの主な仕様

■ディスクカード　記憶容量／約110K×8bit(両面)／外形寸法／横76㎜・縦90㎜・厚さ5㎜／重量／約18g　■ディスクドライブ　使用電源／単２型乾電池６個（別売)、又は、専用ACアダプタ（別売）／消費電流／１A（モータ起動時）・0.4A（作動中）／本体寸法／幅150㎜・奥行246㎜・高さ73㎜／重量／約1470g（電池含む）／その他12.8インチ型ディスクドライブ搭載　■RAMアダプタ　使用電源／本体より供給　LSI／N-CHカスタム、1個／RAM／ダイナミックRAM 256Kbit(64K×４個)・スタティックRAM64Kbit(64K×１個)／本体寸法／幅122㎜　奥行111.5㎜ 高さ22.0(52.5)㎜



は復活できるか？



任天堂はテレビゲーム機「ファミリーコンピュータ」のディスクカードと本体に接続する磁気ディスク駆動装置(ディスクシステム)を発売したが、ディスクシステムは発売後一週間で出荷した十万台が売り切れ、問屋からの受注残が百万台を突破した。〈中略〉任天堂は昭和五十八年七月に「ファミコン」を発売した時点からゲームソフトはLSI（大規模集積回路）にデータを焼きつけたROM（読み出し専用メモリー）カセットを使ってきたが、ROMカセットは一本約五千円と高いうえ容量が小さい。このため〈中略〉ROMカセットの三倍の記憶容量があり書き替え可能なディスクシステムを発売した。〈中略〉任天堂としては記憶媒体の転換を促して、ゲーム用途だけではなく将来はディスクカードを使ったファミコン通信を展開する素地を作る戦略である。

～86年3月2日　日本経済新聞　産業面より

起死回生のヒット狙う 黄色いディスクの野望

アンドリュー　え～と、ディスクさんも『ゼルダの伝説』でデビューされたときは、ずいぶんと話題になりましたよね？

ディスク　うん、そやなぁ。あん頃はわしも今と違うて時の人やったからな。雑誌の取材かて多いときは日に10～20件はあったで。しまいにゃ、マネージャー付けなさばき切れんくらいやった。ほんまタレント並みやで。

アンドリュー　それが今では？

ディスク　すっかりヒマで場末のキャバレー回り……って違うがな。なに言わすねん！　今でも活躍してますやんか。あんた知らんの？『遊遊記』ゆうて2枚組のディスク・アドベンチャー。派手にCM流して話題になったやろ。

アンドリュー　はぁ、私の国にはディスクシステムないんですよ。

（注：アンドリューはハワイ在住のアメリカ人）

ディスク　さよか。ほな、あんたいつもどんなゲームやっとるん？

アンドリュー　そうですねえ、NESの『スーパーマリオブラザーズ2』なんか好きですよ。

ディスク　なんや、そんなもんわしは3年も前に『夢工場』ゆうてディスクで出しとったわ。

アンドリュー　はぁ………。

ディスク　いっつもまわりでヤイヤイ言うけどな、わしかて色々とおもろいゲーム出したろ思てがんばっとんのや。そういった見えない努力っちゅうやつを評価してもらわな困るで。

アンドリュー　そ、そうですね。あ、そういえばお友だちに黒人の方（注：ブラックディスク＝違法ディスクのことらしい）が、いたような気がするんですけど彼は今どうしてるんですか？

ディスク　なに言っとんねん、あいつは友だちとちゃうわい！

アンドリュー　はあ、そうですか。それじゃ青色人種の方は……？

ディスク　アホ、あれはディスクファクスやないけ！　あのなぁ、あんた何か勘違いしてんのとちゃうか？　わしかてこう見えても別に黄色人種いうわけやないんやで。

アンドリュー　はぁ。ところでディスクシステムは、はじめて登場したときに“ROMカセットの3倍の容量”と“データのセーブが簡単”という、ふたつの特徴を売り物として出てこられたわけなんですが……。

ディスク　そやねん。けどなぁ、メガROMやらバッテリー・バックアップの出現やらで、わしの持っとる特徴も珍しいもんではのうなってしもたからなぁ。ま、テクノロジーの進歩ってやつでっか？　こればかりはしゃあないですわ。

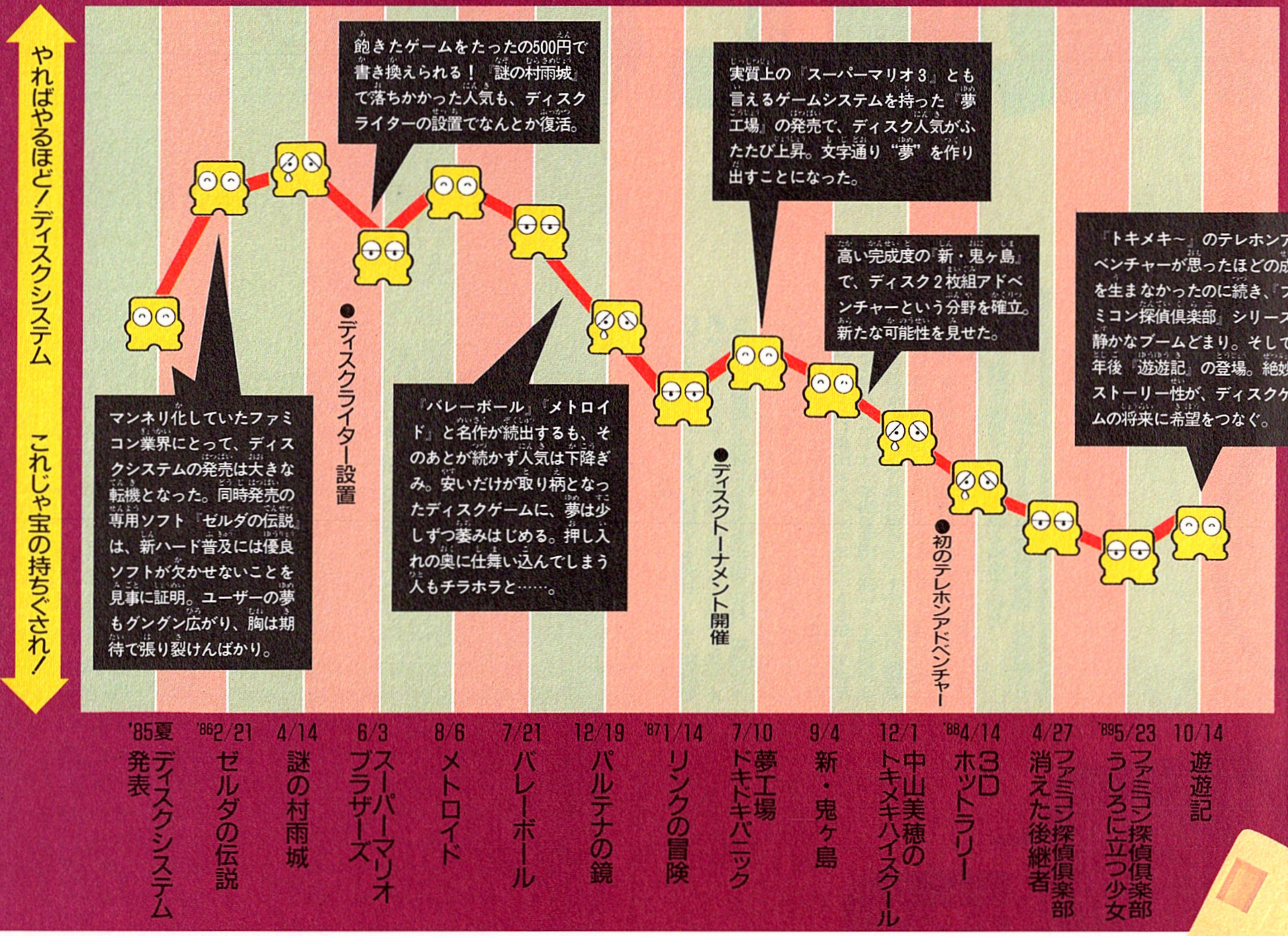
アンドリュー　言ってみれば時代遅れということですよね。

ディスク　あんた言いにくいことハッキリ言うなぁ。

アンドリュー　ははは、それほどでもありませんよ。それじゃ最後に、これからの抱負などがありましたら聞かせてください。

ディスク　そやな。ま、わしもファミコンの一員として生まれてきたからには、ただでは死なへんで。ゲームの面白さいうのは、容量や機能だけで決まるもんやないからな。黄色いディスクは、まだまだやりまっせ！　読者の皆さん見ておくなはれ～っ!!

独断！時代別 ディスクシステム夢の広がり度グラフ



まだまだ広がってほしいボクらの夢！

まずはじめに言っておくと、上記のグラフは任天堂の代表的なディスクゲームを必本編集部の独断で採点し、発売された当時の状況などをプラスしてグラフ化したものです。決して下のほうにあるものがダメなゲームというわけではないので、誤解しないでくださいね。

さて、ディスクゲームをROMカートリッジのゲームと比べた場合どちらが面白いかというと、ほとんどの人は「そんなもんROMに決まってんじゃん！」と答えることだろう。

たしかにROMカートリッジのゲームには『ドラゴンクエスト』シリーズや『ファイナルファンタジー』シリーズなどの超名作ソフトがある。これらの作品はおそらくディスクカードでは実現不可能な面白さだろうし、今後もディスクライターで書き換え用に登場することはないなずだ。それはナゼかというと、簡単に言ってしまえば"大容量のゲームだから"ということになる。

それでは、プログラムの容量さえ大きくなれば、ゲームは面白くなるのだろうか？

答えはYESでもあり、NOでもある。例えば『ドラクエ』シリーズは容量が増えるごとに面白くなっていったけれども、その反面「ドラクエはやっぱり"I"が一番面白い」という意見も聞く。これはつまり"ゲームの本当の面白さは容量では計れない"ということのあらわれなのだろう。『ドラクエIV』が面白いのは、4メガの大容量だからなのではなくて、作り手がもっと基本的なゲームの面白さを追求しているからなのである。

上のグラフには載っていないが、ディスクカードの他のゲームを思い出してみてほしい。『悪魔城ドラキュラ』や『ザナック』などは、たったディスク1枚のゲームなのに、あんなに面白かったじゃないか！

たしかにメガROMやバッテリー・バックアップ方式の登場でディスクカードの利点はほとんど無くなってしまったけれど、基本的なゲームの面白さを追求するという点では、いまだにROMカートリッジとディスクカードは平等なのである。

もうすぐスーパーファミコンも発売される。あれが発売されれば、またディスクシステムの普及は1歩遅れることになるだろう。決してディスクの肩を持つわけではないが、せっかく広がりはじめたゲームマシンだ。全国何万人もの人たちが払った貴重なお金と夢をムダにしないためにも、ディスクシステムの今後の可能性を考えてみたい。

次のページからは、そのへんを踏まえて、ディスクにしか出来ないこととは何かを深く追求してみよう――。

んでもって登場した

ディスクシステムをふたたび面白くするための3つの力（パワー）

ますます激化する
ハード戦争の嵐の最中で
もっとも不利だろうと思われていた
ディスク・システムにも生き残る道がある！
低価格のディスクだからこそ出来ることとはなにか？
書き換え自在のディスクだけに出来ることはなにか？

❶手軽で安く、読み捨て感覚のノヴェルウェア

糸井重里氏、いとうせいこう氏も参加!?

まず一番はじめに考えられるのが、ノヴェルウェアと呼ばれるシリーズだ。これは要するにファミコンのディスクシステムを使った小説ソフトのことであり、アドベンチャーゲームからゲーム性を取り除いたもの、と思ってもらえばいいだろう。もちろん、ただ文字を読まされるだけなら本を買ったほうが手っ取り早いし、値段も安い。せっかくディスクシステムを使うのならば、多少のゲーム性は残されるかもしれないし、何枚かはイラストも入るだろう。簡単なアニメーションをするのもいい。

ようは「ゲーム機はゲームにしか使わない」という先入観を捨ててしまおう！　ということなのだ。

任天堂ではすでにこの企画をスタートさせており、糸井重里氏のAPEでも強力に取り組みはじめているらしい。各界のクリエイターや有名作家にも声をかけている最中で、その中には、いとうせいこう氏の名前も挙がっているとか。



⬅これからもゲーム界でなにかと活躍しそうな気配…

4000～7000円もするROMカセットでは、とても実現不可能なこのアイデアだが、読み終えるそばからドンドン500円で新作に書き換えることが出来るディスクシステムなら、十分に実現可能。ファミコンの新しい展開としてもかなり期待できるシリーズだろう。

❷人気ゲームデザイナーの新作発表の場

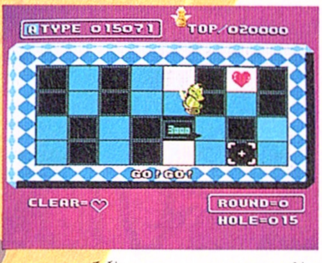
アレクセイ・パジトノフ氏の新作をリリース！

コンピュータ技術の発達によって、ディスクカードの容量をROMカセットが追い抜いてしまった、という弱点を逆に利用してしまうのが、この2番目の方法。

容量や構造上の理由により、ディスクはROMよりもゲームを作るのがほんの少し手軽にできる。そこで、新人ゲームデザイナーの作品や、人気デザイナーの新作などを試験的に出してみる、なんてことも可能なのだ。

ゲーム雑誌が誌上で募集した読者のオリジナル・ゲームを出してみるとか、人気ゲームデザイナーの作品であっても、あまりに斬新なアイデアのゲームはとりあえず低価格のディスクで発売して様子を見るとか……。こういったことがドンドン起これば、ゲームという文化が拡がっていくようで楽しいじゃないか！『テトリス』みたいにシンプルだけど奥が深いゲームなんかも、早くディスクの書き換えに出てくれるとありがたいね。

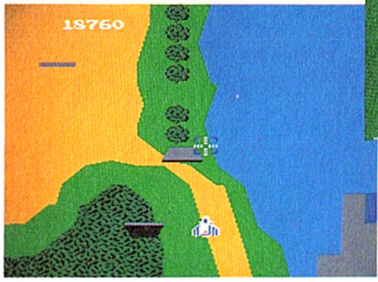
……と思っていたら、そう。その作者であるアレクセイ・パジトノフ氏の最新作『ナイトムーブ』はディスクで登場だ。これはマス目に区切られた床の上で、駒を移動させて遊ぶパズルゲーム。こんなふうに言葉で書くとどうってことのないゲームのようだけど、あのパジトノフ氏の作品だけに、きっと斬新なゲームになっていることだろう。ディスクシステムにテトリス級の大ヒットが生まれるか!?

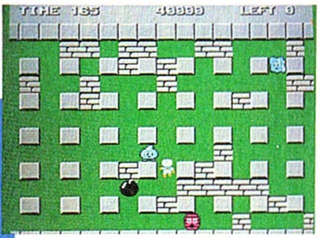


⬆ちょっと手強いアクションパズル。今度のBGMもロシア民謡風なのかなあ？

❸過去の名作ゲームをディスクで再リリース

ナムコ・ハドソンの名作が書き換えに





⬆まだ持ってない人は、この機会にゼヒ！　名作は永遠に新しさを失なわず
⬅PCエンジン版も発売されるけれど、その前にオリジナル版でシッカリ練習

少し前に、コナミが『ツインビー』や『グーニーズ』などの名作ソフトをドッとディスクの書き換え用に出したことがあったのを覚えているかな？　あれなんかもディスクシステムの持つ利点をうまく使った例だった。

友だちから「あのゲームは面白いぞ」なんて教えられても、昔のゲームはもうどこに行っても売っていない場合が多い。そこで何年たっても色あせない名作ゲームは、ディスクライターに入れていつでも手に入れられるようにしようというわけだ。

ハドソンからは『ボンバーマン』。ナムコからは『ゼビウス』や『ギャラクシアン』、それに『パックマン』や『ディグダグ』など、不滅の名作が続ぞくとディスクライター入りすることが決定している！

大好きなゲームが遊べなくなることほど悲しいことはない。ディスクライターにさえ入っていれば、今、手元になくてもすぐに手に入れられるからね。



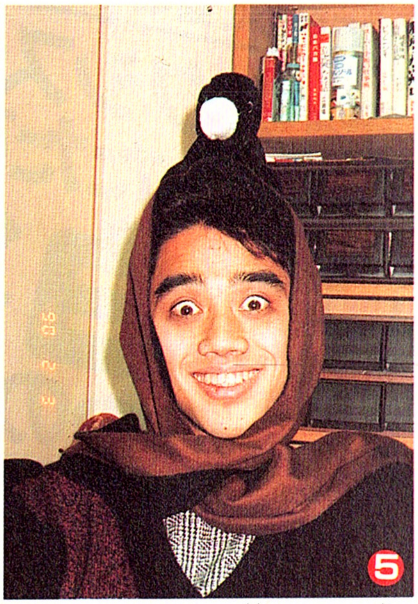
ディスクシステムにまつわる
不安・疑問・展望その他

およみください











①身内に強敵出現！

まだかまだかと言われつつ、なかなか発売されなかったスーパーファミコン（以下ＳＦＣ）も、ようやく年内には発売される見通しがついたようだ。

かなり期待が高まるＳＦＣだが、もし発売されたらディスクシステムはどうなるのだろうか？　当初はＳＦＣとディスクの接続も検討されていたらしいが、現時点ではスッパリ切り離して考えられている。つまりＳＦＣとディスクシステムは、全く互換性のない別のゲーム機として共存していくということだ。少々残念な気もするが、こればかりは仕方のないことなのだろう。せめてもの救いは、ＳＦＣにディスクドライブが搭載されていないことか。

②開発技術の公開を

読者のみんなも噂で聞いているかもしれないが、ディスクシステム用ゲームのなかには、正規のルートを通さないで販売されているものが、いくつか存在する。もちろん必本などのファミコン誌で紹介しているのは、どれもきちんとした手続きを踏んだうえで開発されたものばかりだ。しかし、そうした裏のソフトがあるということは、メーカーから開発用の正しいノウハウを教えてもらわなくても、ディスクゲームは作れてしまうということでもある。ならば、いっそのことそのノウハウを公開してしまうというのはどうだろうか？　公開したうえで任天堂がしっかりと管理する。

当然いくつかの問題も出くるとは思うが、反対に、どこかに埋もれている才能の発掘にもつながる。そろそろファミコンも、そういう時期にきていると思うのだが……？

③利点と弱点を見る

スーパーファミコンも含め、ＰＣエンジンやメガドライブなどの他の家庭用ゲーム機のなかで、ディスクシステムだけが唯一持っている機能が"データの書き換えが自由"ということだ。

今持っているゲームに飽きたら、少しのお金ですぐ新しいゲームにしてくれる。そんなサービスのあるゲーム機は、世界中探したって存在しない。

そこにディスクシステムがもう一度復活するための展望が見える。

容量の限界などで遅れをとった分、残された利点をいかにうまく活用していけるかが、これからもディスクシステムがゲーム市場で居場所を確保し続けられることの、鍵となるのだろう。

④小売店の意識は？

さて、ディスクゲームの書き換えは街の小売店などでやってくれるが、実際にオモチャ屋さんの現場ではどの程度に稼働しているのだろうか？

「あのディスクライターの機械ね、導入した当初は月に200件くらいの書き換えがあったもんだけど、いまはさっぱりだよ。60件あるかないかだね」

下北沢きくや店長の杉村利夫さんはそう語る。利用者が激減した理由は「やはり書き換え用の新作が少ないからじゃないか」とも言っていた。

小売店にとって巨大なディスクライターは、商売スペースを大幅に奪う。ディスクシステムは、ユーザーが離れる前に店側が見放す可能性も、ある。

⑤周辺機器は売れず

最後に本誌でもすっかりおなじみのゲームデザイナー田尻智氏から、コメントを寄せてもらった。

「今はハッキリ言ってディスクシステムのゲームっていうのが、カセットで売るには少しインパクトが弱いようなもののためにある感じですよね。言わばディスクはファミコンソフトの２軍なわけ」

ディスクシステムとファミコン本体との差は、どうしてこんなに開いたんだろう？

「それはやはりテクノロジーの進歩が追い抜いた、ということでしょう。ゲームに限らず普通、商品を売るときは付加価値を考えるんですね。で、ゲーム機ならパソコンとしても使えたほうが得だと考えるんだけど、ファミコンの場合はそれを捨ててゲーム機に徹したのが売れた原因なんです」

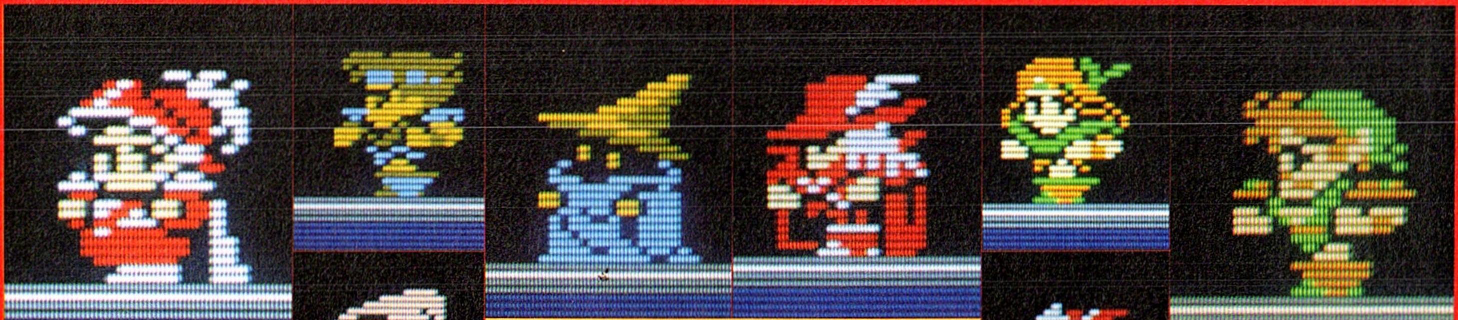
するとディスクはファミコンの付加価値だ、と？

「そう。そして技術の進歩に追い抜かれた今、ディスクシステムには付加価値しか残されていないんですよ。コンピュータ関連商品は付加価値で売るべきではない、ということですよね」

FC以外のハードと合体

ディスクを他のゲーム機と組み合わせてみるのも面白そうだ。例えばゲームボーイ。ゲームボーイが持ち歩ける手帳だとすれば、ディスクはその記録をまとめるノート。実現するかどうかは別として、ＰＣエンジンやメガドライブなど、色々と組み合わせてみればディスクの新しい可能性が見つかるかもしれない？

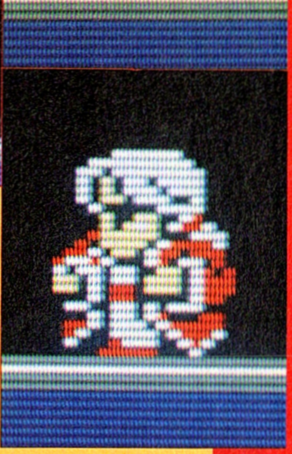












まだまだつづく!!
FFⅢ冒険のための必勝ガイド

●スクウェア●発売中●￥8400(税抜き)●4Mバッテリーバックアップ付

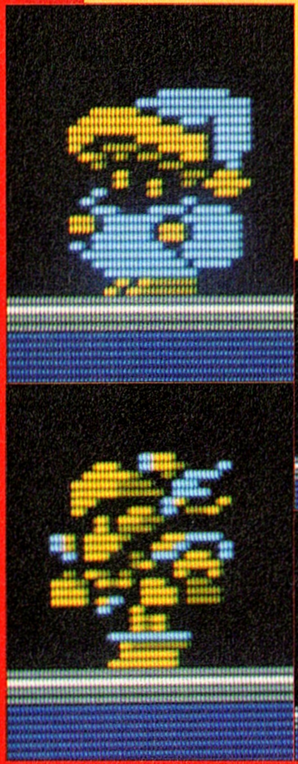
ファイナルファンタジーⅢ

●完全攻略&MAP
辺境の町ギザール➔ドワーフの洞窟➔炎の洞窟

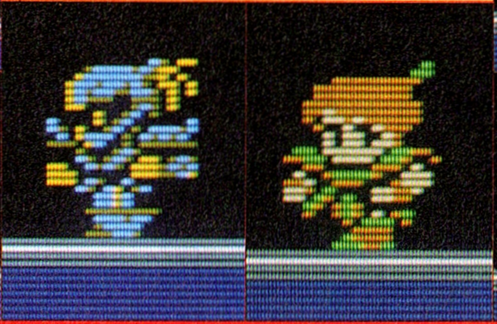
●かゆいところに手がとどく!!
お助けQ&Aつき……P24へ

ＦＦⅢが始動して早１ヶ月。キミはいまどのあたりを旅しているだろうか？　飛空艇を飛ばし、カヌーで川を渡り、エンタープライズで航海に出ているところか。バハムートに出会い、小人になったり、海賊と遭遇しネプトの神殿へ。今回の特集はドワーフの洞窟、炎の洞窟の徹底探険とここまでのQ&Aだ!

FINAL FANTASYⅢ

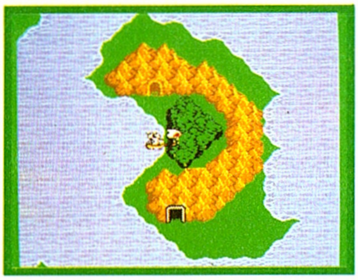










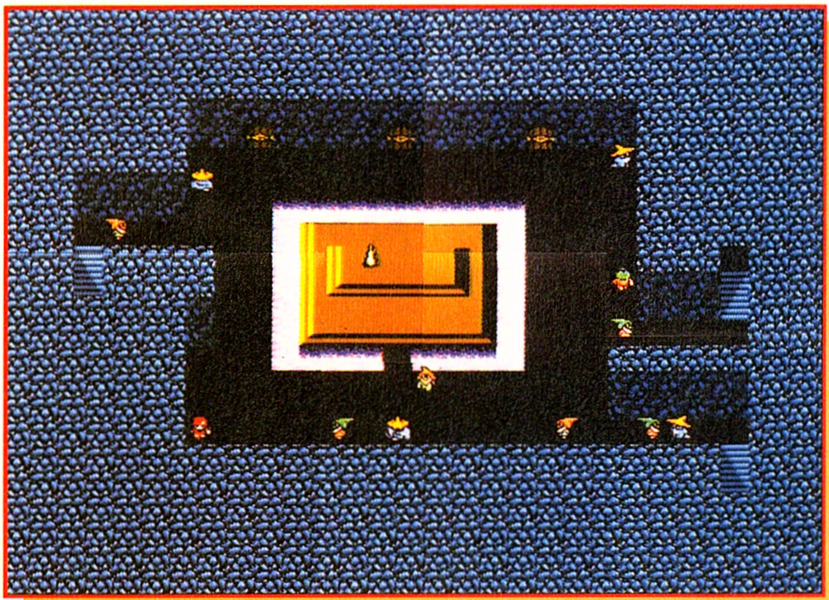


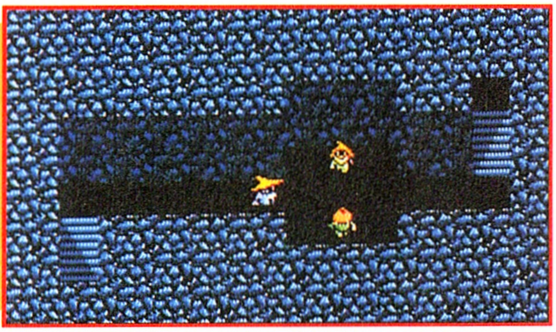
◎ドワーフの洞窟

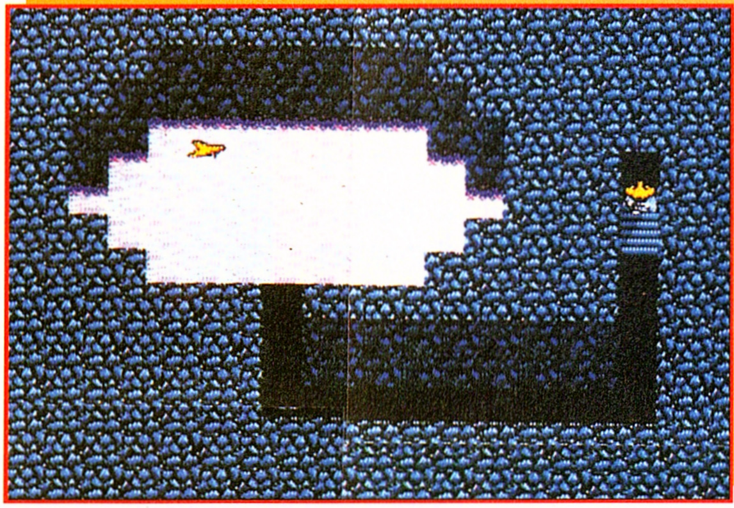
オーエンの塔をクリアし、デッシュと別れ、外海へと進むとすぐそこに2つの洞窟を持った孤島が存在している。その1つがドワーフの洞窟だ。その中にはドワーフ人が何やら困ったようすでうろうろしている。

ここの洞窟の中には下にあるように道具屋、武器屋、魔法屋があって、扱っている品物も豊富なのでここでパーティの装備を見直したい。また、宿屋も併設されているのでここで体力の完全回復を図りたいね。

さて、このドワーフの町から下へ進んでいくと、そこに地底湖が存在していてどうやらその地底湖の下に地下があるらしい。しかし、地下へ進むためにはまたしてもカエルに変身しなくてはならないようだ。





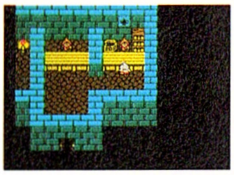


←ドワーフの洞窟内には地底湖があって、その中にはカエルでないと入ることができない。アイテム使ってもいいが、やはりトードの魔法を使用して全員カエルに変身して入っていこう！

道具屋

	1個	4個	10個
ポーション	150ギル	540	1202
ハイポーション	1200	4313	9610
きんのはり	300	1079	2403
おとめのキッス	100	360	801
やまびこそう	100	360	801
うちでのこづち	100	360	801
めぐすり	40	144	321
どくけし	80	288	641





武器屋

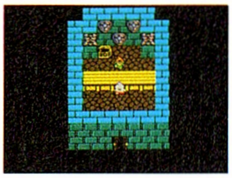
	1個	4個	10個
サーペントソード	1500ギル	5391	12012
サラマンドソード	3000	10782	24024
ワイトスレイヤー	1000	3594	8008
ティルヴィング	2800	10063	22422
トンファー	500	1797	4004
さんせつこん	3000	10782	24024
ひかるつえ	3500	12579	28028

防具屋

	1個	4個	10個
アイスアーマー	2400ギル	8625	19219
アイスヘルム	1200	4313	9610
アイスシールド	1800	6469	14415
けんぽうぎ	2000	7188	16016
まどうしのふく	2000	7188	16016

↑魔導師には魔導師の服を、このほかまだ装備が不十分なキャラクターがいたら、ここでしっかり武装するんだ

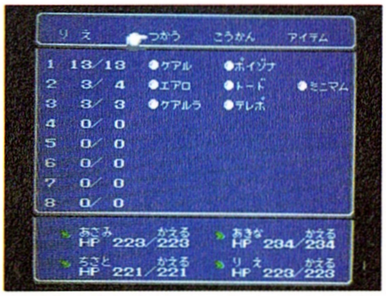
このドワーフのショップはなかなかの品揃えでパーティを迎えてくれる。道具屋ではやまびこそうやうちでのこづちといった珍しいアイテムも売っている。防具屋の品数は少ないが、それぞれのジョブに必要な防具がそろっているのでぜひここで着替えたほうがいい。特に魔導師系は服しか着ていなかったら、ぜひここで魔導師の服に着替えてほしいのだ。



そして武器屋。この武器屋の品揃えはすばらしい。ほとんどのジョブの持つ武器に対応している。例えば戦士でしかも攻撃力重視であれば、サラマンドソードを2本買って、この2本を左右の手に持たせれば、飛躍的に攻撃力抜群の戦士が誕生するのだ。また、このあたりで持っているアイテムを整理したい。いらないものは売ってしまおう。

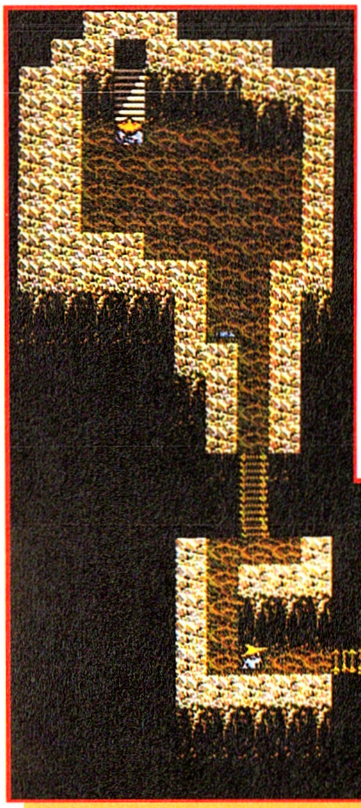
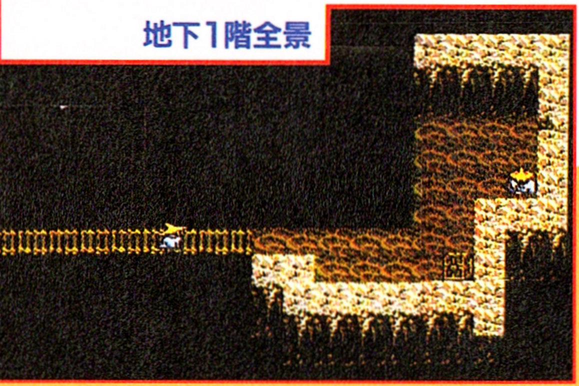
◎地底湖の下へ行く方法





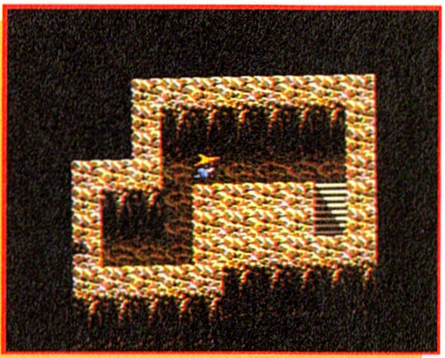
これが地底湖に広がる地下の全景だ。それほど広くはないが、なかなかシビアな道のりである。まずトードの魔法でカエルになって入り、入ったらすぐ元の姿に戻るようにしよう。でないと戦いにならないから。そして進んでいくんだ。

地下1階全景

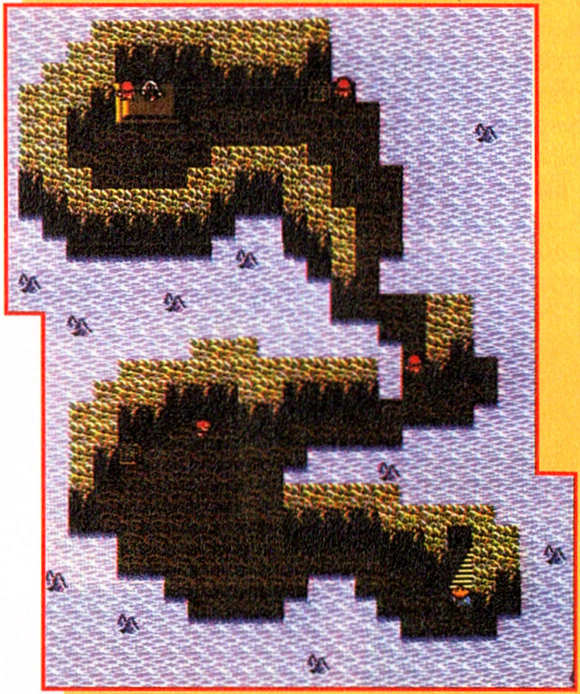
←2本の橋が渡された地下1階の全景だ。ここはほぼ1本道なので、できるだけすみやかにクリアしたい

地下1階



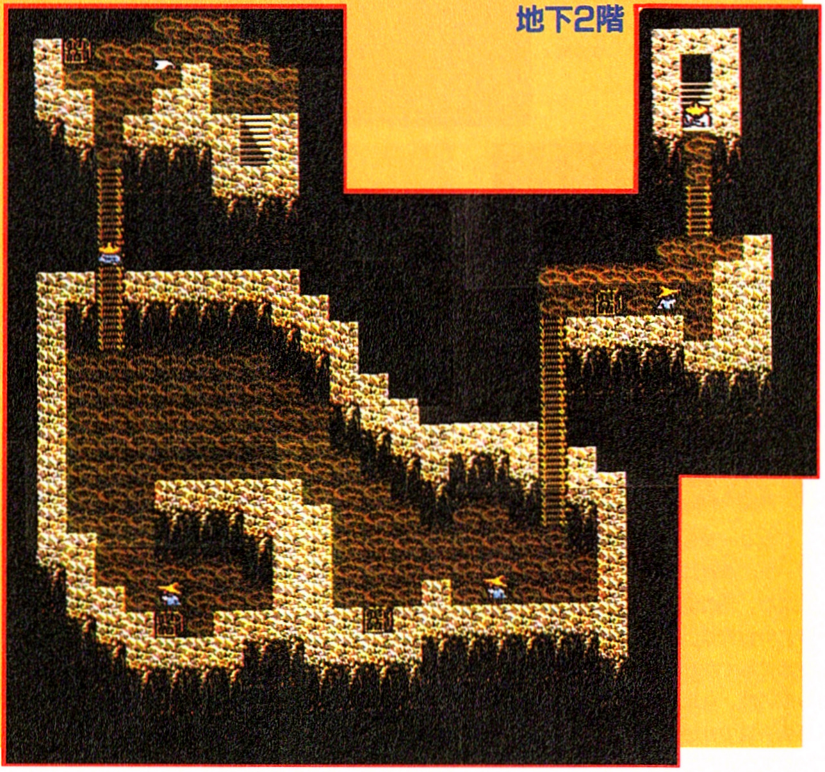
→地下1階左下の壁の切れ目がかくし通路になっていて、そこをとおるとこの場所に出る。ここから下の階へ行こう

地下3階



↑ここが地底湖の最下層だ。この階の最深部にグツコーがいる。グツコーにたどりつくまでに宝箱も開けようぜ

地下2階



→地下2階はけっこう広いフィールドである。この中には宝箱が4つある。1つは遠回りをしないと取れないけれど、がんばって取りにいこう。ここで取らないと、永遠にとざされてしまうから

▶氷でできた角を探すんだ

ドワーフの洞窟内に入ると、人々はそわそわしている。話を聞くと、グツコーという悪者がドワーフの宝として崇められていた氷の角を盗んだということだ。このほかにも辺境の村ギザールがあることや、北の山には硝子のような物質でできた塔が立っていたが地震の後消えてしまったことなどが情報としてわかる。

そこでまず、パーティはグツコーを追って、洞窟の下にある地底湖へ進んでいくことになる。

地底湖はドワーフの洞窟の左の階段を降りたところにある。その地底湖の下にダンジョンが広がっているようだが、そのままの姿では入ることができない。そこで、ふたたびトードの魔法を使ってカエルに変身するんだ。これで、地底湖の下へと進んでいくことができる。

下の階へ到着したら、すぐにトードの魔法で元の姿に戻るんだ。そうしないと、戦闘にならないからネ。そしていよいよグツコー探索ツアーに出発だ。



←2本の氷の角はドワーフの宝なのだ



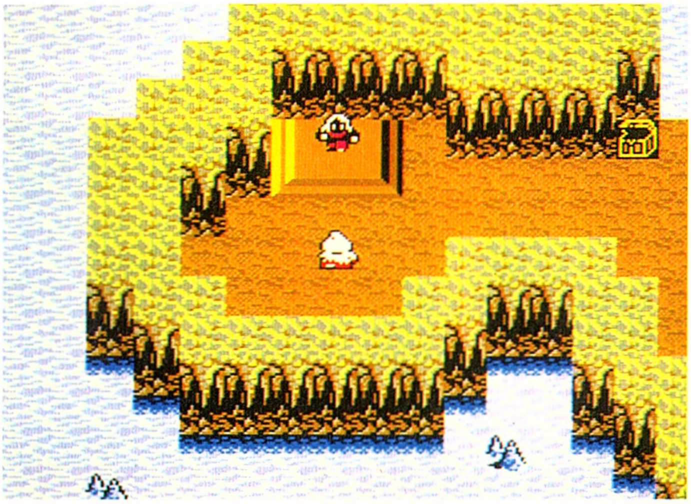
←1本を盗まれてしまい残るは1本だけ



→角を盗んでいったのはグツコーというヤツだ



→角をとりかえしてと頼まれた







↑こいつがドワーフの宝、氷の角を盗んだ悪いヤツ、グツコーだ。こいつと戦うしかないネ、氷の角を取り戻すには



↑グツコーはかなり強い。魔法は効かないこともあるので戦法を考えよう


↑グツコーを倒すと、ドワーフの人々が願っていた角を取りかえすことができた

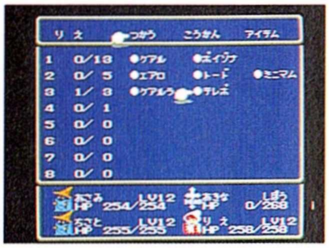
▶影のようにつきまとう者は何？

地底湖の下に広がるダンジョンは地下3階構造となっている。このダンジョンにはかなり過激なモンスターたちが巣作っているので、戦法を考えた攻撃をしなければならない。特にボムは自爆と引き替えにパーティの1人の命を奪うことを考えているので注意されたい。また、このダンジョンの中には宝箱も数多いのでできるだけ取りながら進むようにしたいものだ。というのは、このダンジョンは最深部にいるグツコーと戦って上に戻った後は、もう入ることができなくなるからなんだ。

ダンジョン内を下へと進んでいくと、やがて最深部へと到達してそこにある祭壇のようなところにグツコーらしき人物がいる。話をするとやっぱりグツコーであった。そして戦闘シーンへと移行する。このとき注意したいのは、パーティはここにたどりつくまでの戦いで、ボロボロになっていると思う。そこでグツコーと話をする前にパーティの体力を魔法ケアルやポーションなどを使って回復させておくことだ。それから魔術師系はここにたどりつくまでに魔法をあまり消費しないことだ、特にレベルの高いものは。

さて、グツコーとの熾烈な戦いになんとか勝つことができると、ドワーフたちが奪われた氷の角を手にすることができる。さて、ここで戻りかたなんだけれど、おそらくグツコーとの戦いでパーティに戦闘力はもうほとんど残っていないと思う。そこで、テレポの魔法を使って洞窟の外にワープするんだ。しかし、気になることが1つ。それはパーティの後ろに白い線のような影がつきまとうようになったことだ。


↑しかし、パーティの後ろに妙な影のようなものがつきまとうようになった



↑テレポの白魔法を使っていっきに地上までワープしてしまおう

▶ふたたびグツコー出現

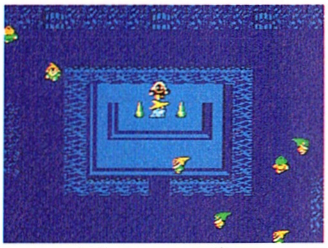
グツコーから氷の角をとりかえしドワーフの洞窟に戻るとドワーフたちは大喜び。元の場所に氷の角をもどすようにいわれる。祭壇の元の場所に角を収めてめでたしめでたし！と思ったのも束の間。なんとふたたびグツコーが出現するではないか。そしてそこに飾られていた氷の角をすべて持ってどこかに行ってしまった。

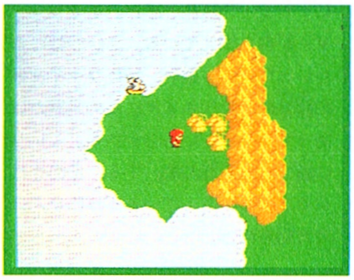
ドワーフの人々はふたたび大きな悲しみに包まれた。そしてパーティに氷の角をまた取り戻してほしいと頼むのであった。

グツコーの向かったのはドワーフの洞窟の北にある炎の洞窟。氷の角はこの洞窟と大きな関係があった。



↑取りもどした氷の角を元の位置にもどしてやるのだ

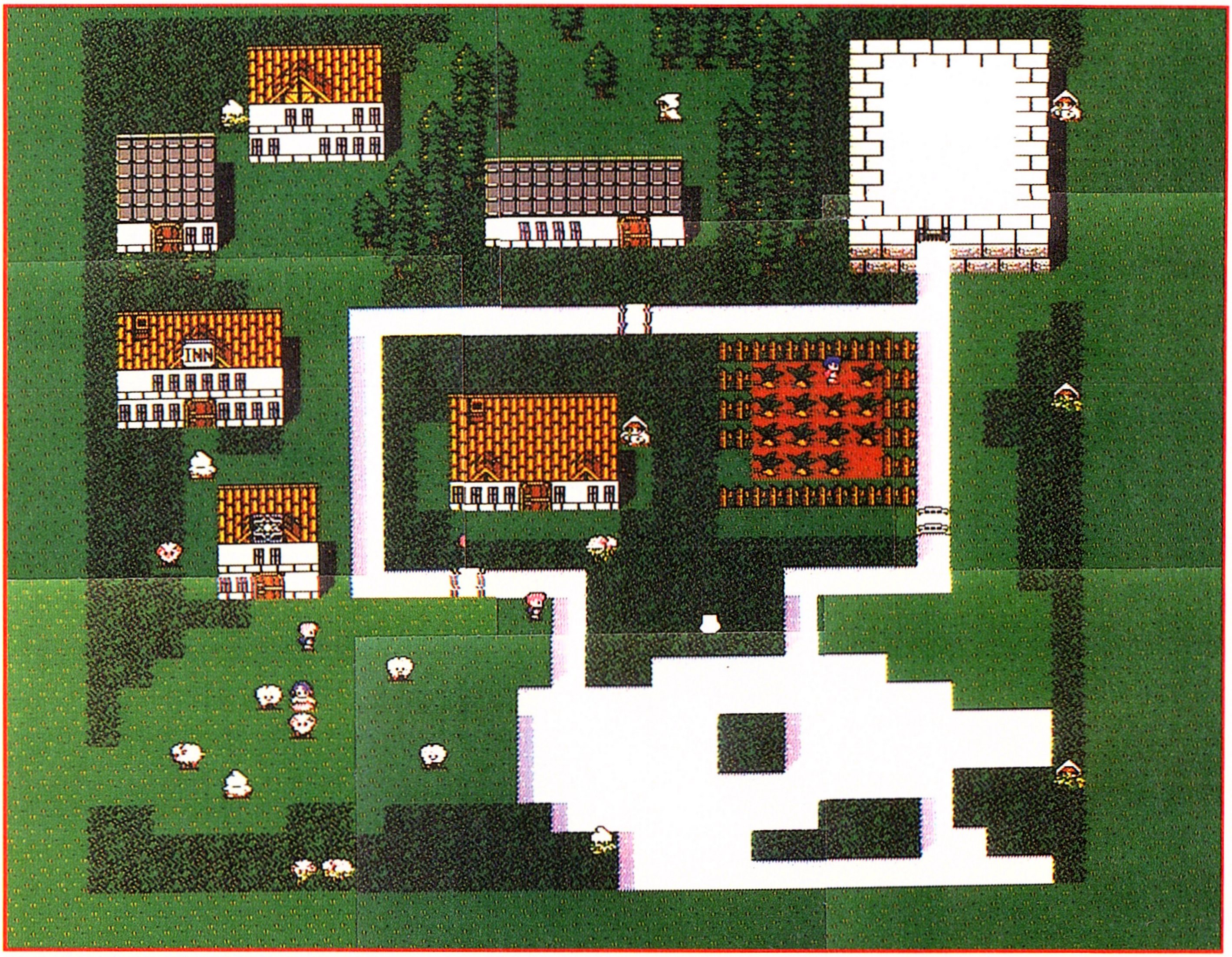

↑すると突然グツコーが出現するではないか!? これはどうしたことだ



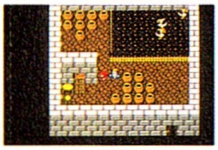
◎辺境の村・ギザール

辺境の村ギザールは東の果てにある小さな村だ。羊飼いの娘さんがいたり、チョコボを飼っているじいさんがいたり。このじいさんと話をするとギザールの野菜はチョコボの大好物で、チョコボの森には不思議な力を持ったチョコボの親分がいるということだ。この親分デブチョコボといって、チョコボの森のまんなかに生えた木にギザールの野菜を使ってみると出現するらしい。何かの機会に使ってみよう。

また、ここにはほしくてしょうがなかった魔法のカギを売っている店もあるのだ。そしてこのギザールの村の魔法屋は実に充実した魔法を取りそろえているので、まだ持っていない魔法があったら調達しておこう。また村内もくまなく歩いて調べるように。



▶魔法のカギを入手しよう



チョコボを飼っているじいさんから情報収集してデブチョコボの存在を確認する。

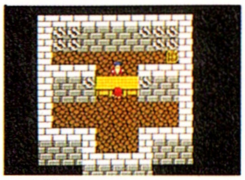


←ギザールのやさいを取ろう



←チョコボの森でやさいを使え

道具屋



←カギ1個100ギル 4個360ギル 10個801ギル

魔法のカギはアーガス城のとびらを開けるのにぜひ必要なアイテムだったね。ここで買うんだ。

魔法屋

	1個	4個	10個
トード	700ギル	2516	5606
ミニマム	700	2516	5606
ブレイク	3000	10782	24024
ブリザガ	3000	10782	24024
シェイド	3000	10782	24024
ライブラ	3000	10782	24024
コンフュ	3000	10782	24024
サイレス	3000	10782	24024

◎炎の洞窟

ドワーフの洞窟を出て、エンタープライズに乗り込み、すぐ北に位置する炎の洞窟へと進んでいく。

この洞窟の中はまさに炎と溶岩の洞窟といった感じで見ているだけでも熱くなってきてしまいそう。ここへ足を運ばなければならないんだけど、入る前に1度セーブしておこうネ。万一の用心のために。

さて、この洞窟の中はドワーフの地底湖以上に恐ろしいところだ。何が恐ろしいって、まず出現するモンスターがハンパでない。代表的なクロコッタにしたところで、1匹ならまだしも、これが3匹4匹と出現された日には、たまったものではない。

さらにさらにとっても怖いのが、恐怖のバックアタックだ。この洞窟内のモンスターはバックがお好きなようで、入って間もなく運が悪いとバックアタックの洗礼を受けることになるのだ。これをやられたら、なんとかきり抜けてすぐドワーフの洞窟に戻って生き返りや宿屋で治療しよう。

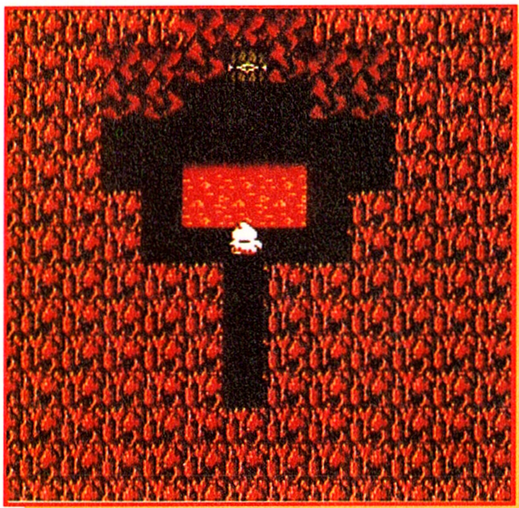
さてこの炎の洞窟の最深部にはなんと2つ目のクリスタルが存在しているんだ。これは炎のクリスタルでその前にグツコーの変身と思われるサラマンダーが待ち構えている。こいつはっきりいってメチャ強い。特にファイア系の魔法の威力はさすがに炎の洞窟だけあってものすごいものがある。こいつに勝つのは至難の業。でも、その先にクリスタルが見えているだけにがんばりたいものだ。



↑恐怖のバックアタックが襲ってきた

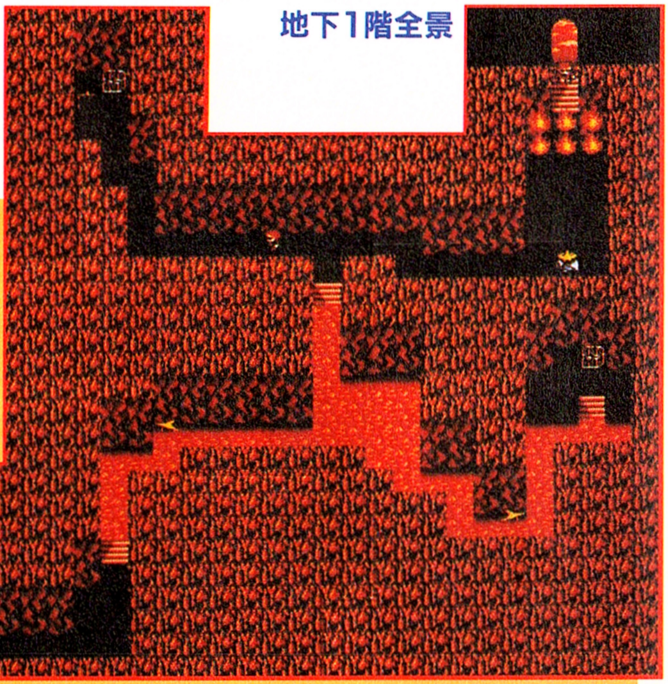


↑宝箱もいっぱい置かれているのだ



↑かくし通路を抜けるとこの場所にでる。とびらの向こう側がクリスタルルームのはずだ。もう一度戦力を確認しよう

地下1階全景



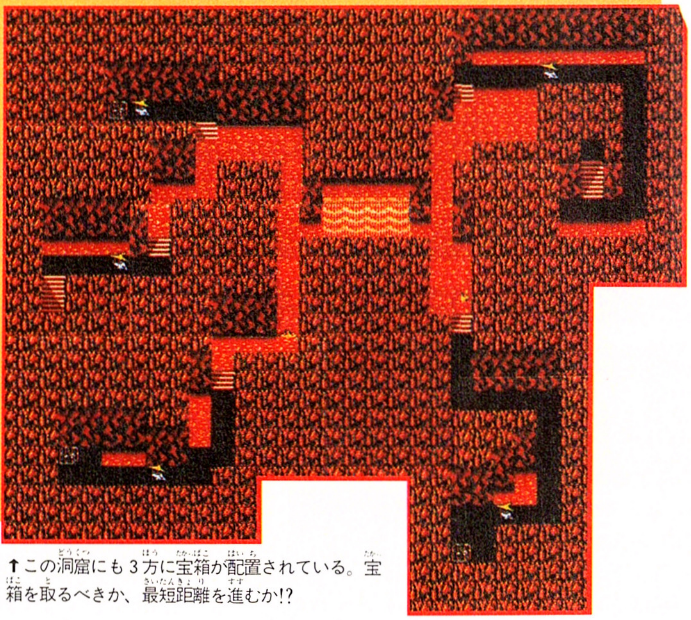
↑炎の洞窟の地下1階全景だ。右上から入って、左下の階段から下へ進んでいく。でもちょっと遠いところにおいしそうな宝箱が2つある。余裕があったら取りにいくんだ

地下3階



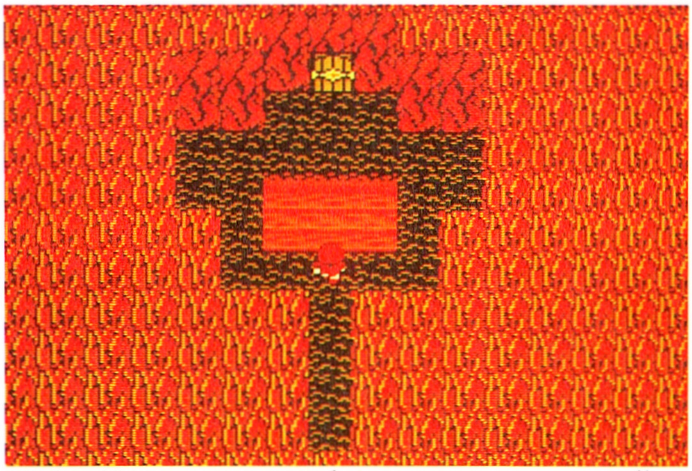
→ここはほとんど一本道。上部にある岩がかくし通路のカギとなっている。宝箱も比較的近くにあるので開けるようにしたいネ

地下2階



↑この洞窟にも3方に宝箱が配置されている。宝箱を取るべきか、最短距離を進むか!?

▶炎の洞窟のボス・サラマンダー



↑炎の洞窟の奥にはパーティにとって２つ目のクリスタルがあった。しかし、その前にグツコーがいた。もう一度グツコーと戦って奪われた２本の角をとりかえさないと！



↑グツコーはクリスタルの力を受けてサラマンダーへとパワーアップしていた

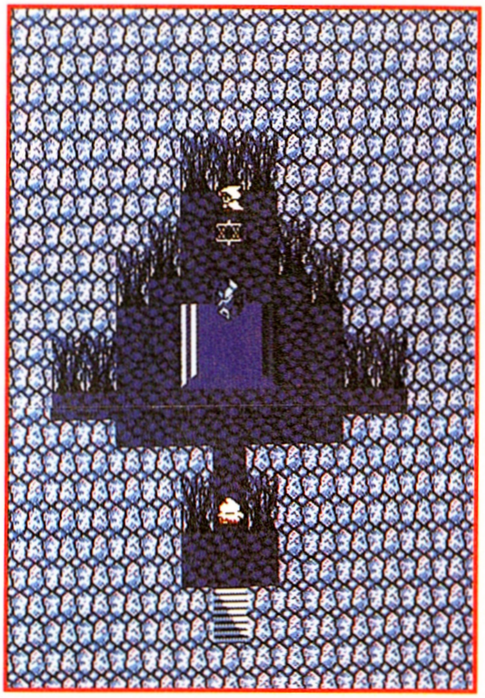


↑サラマンダーを倒して、クリスタルの力を得るのだ

炎の洞窟の最深部のとびらを抜けるとそこはクリスタルルーム。パーティにとって２つ目のクリスタル発見だ。しかし、その前に立ちふさがるのががにっくきグツコーだ。こいつは炎のパワーを吸収してドワーフのときとは比べものにならないくらい強くなっている。

そして戦闘シーンへ移ると、巨大モンスター・サラマンダーへと変身するではないか。サラマンダーの放つ炎の攻撃はシビアで、経験からいうとまず２人はこれで死んでしまう。誰が残るかによって戦法が変わるが、要はサラマンダーの攻撃に耐えながら戦うしかないわけだ。そこで大量に用意したいのがハイポーションだ。これさえあれば、HPが減ったらこれで回復させてアタックという順に忍耐強く攻撃すれば、いつかはサラマンダーも倒せる日がくるはずだ。

▶炎のクリスタルに触れる



必死の思いでサラマンダーを倒し氷の角を奪いかえしたら、炎のクリスタルの前へ進みでる。するとクリスタルは輝き、パーティに語りかける。

「光の戦士たちよ。炎の中に眠る光の心をそなたたちにさずけよう」

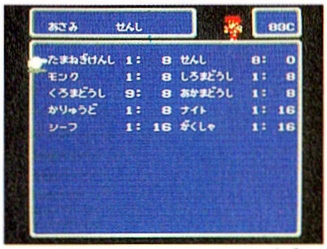
こうして戦士たちは炎のクリスタルから炎の称号を受け取ることができるのである。

そしてパーティ一行は変身できるジョブが増えていることに気づいた。これまでのたまねぎ剣士、戦士、モンク、白魔導師、黒魔導師、赤魔導師に加え狩人、ナイト、シーフ、学者が新たに加わった。ナイトは戦士の上位クラスなのですぐにジョブチェンジしたいネ。また、シーフは特殊能力を持っていて、カギのかかったとびらを難なく開けることができる。だからシーフにジョブチェンジすれば魔法のカギがなくてもアーガス城のカギのかかったとびらを開けることができるんだ。

学者は敵モンスターのステータスを調べることができる。これは場合によっては重宝な能力で、威力を発揮するときが近い将来くるかもしれない。

狩人については、体験的にはジョブチェンジしなかったキャラクターだ。しかし、狩人が好きな人はぜひこのキャラで戦ってみてほしい。

炎のクリスタルからパワーをもらったら後ろにある魔法陣からワープして洞窟を抜けるんだ。



↑クリスタルに触れるとジョブが４種類増えた

そしてトックルに戻ると

炎の洞窟を脱出したら、ドワーフの洞窟へ戻って氷の角を祭壇に返還してあげよう。すると、ドワーフの人々はふたたび大喜び。

そして、人々と話をしていると、ムーンウォークで歩く１人のドワーフ人が奥へ行って、おいしいものを進呈してくれるのだ。

それから、もし炎の洞窟で開け忘れている宝箱があったら、装備を万全にしてふたたび戻って取ってくるのもいい。こんどはボスとの戦いがないので気が楽。取り終わったらテレポすればいいんだから。

さて、このドワーフの洞窟および炎の洞窟のイベントがすべて終了したら次に訪れるのがトックルだ。トックルは以前いったことがあったネ、あの荒れ果ててほとんどなんにもなかった村だ。

しかし、今回はとんでもない事態がパーティ一行を待ち受けているのである。

というのは、トックルに入ると兵士たちに囲まれて４人はさらわれてしまうんだ。さて、これからどうなるか？



←ドワーフの祭壇に氷の角が２本もどってドワーフ人も大喜びなのだ



↑トックルへいくと、なぜかパーティは兵士にかこまれてしまう



←ドワーフの人は角のお礼にとムーンウォークでおいしいところへ案内してくれる

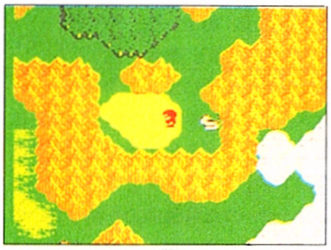
お助けコーナー

Q&A

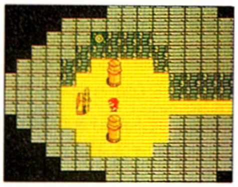
ＦＦⅢもついに発売され、あちこちでトラブッている人もいるんじゃないかな。そこで、今回はひっかかりそうなところを中心にQ&Aにまとめてみたので参考にしてくだされ。

Q 飛空艇が見つかりません。どこにあるのでしょうか？

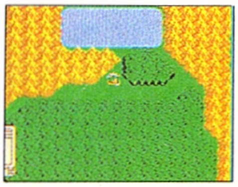
A ファイナルファンタジーⅢの世界には全部で４つの飛空艇があるんだけれど、その１つ目はカズスの町で情報を聞くことができるんだ。だから、飛空艇が見つからない人は、聞き込みが足りないことになる。飛空艇はシドの持ち物。だから、シドを探して話をしてみるとかくし場所をおしえてくれるヨ。今回は飛空艇の内部も描かれているのだ。



↑シドのじいさんの話によるとこのあたりに飛空艇があるようだが…



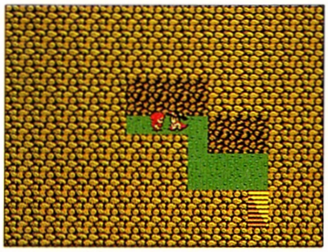
→これが飛空艇の内部の様子だ。なかなかリッパだネ



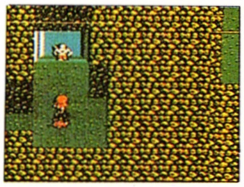
→飛空艇に乗って封印の洞窟へ行かなければならない

Q サラ姫がいるということですが、どこにいるのですか？

A ミスリルの指輪を持つというサラ姫は単身封印の洞窟に乗り込んでいるんだ。洞窟の地下２階でかくしとびらをみつけるとその奥に隠れているから、まずはかくしとびらを探そう。



↑かくし通路をとおってくると、封印の洞窟内でサラ姫を発見する



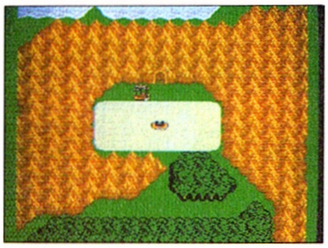
→サラ姫はパーティといっしょにジンを倒しにいく



→ジンを倒すとサスーン城にワープしてここにくる

Q ネルプの谷に大きな岩があって、そこから先へ進むことができません

A 前半の難所がこのネルプの谷だ。ここをクリアしないと、その外の世界へ出ていくことができない。そのためにはまず、封印の洞窟でジンを倒し、サスーン城で王様からカヌーをもらって、洞窟前においてきた飛空艇を取りに行かなければならない。そしたらカズスに戻って町にいるタカじいさんのとこへいって話をするんだ。すると、タカのじいさんは飛空艇を改造してくれる。これでＯＫ。するとシドがやってきてカナーンまで連れていってくれと頼む。ここでシドを仲間に加えよう。



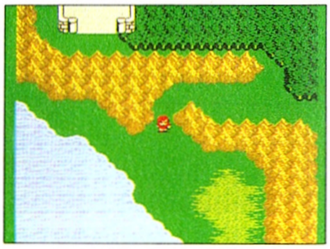
↑王様からもらったカヌーを使って飛空艇をとりもどしにいこう



↑カズスの町にもどってタカじいさんに飛空艇を改造してもらおう



↑そして飛空艇に乗ってネルプの谷へと進んでいくのだ



↑なぜか飛空艇はなくなってしまったけれど谷はとおれるようになったゾ

Q カナーンの近くの山頂へ続く道にいるのですが、すぐに全滅してしまいます

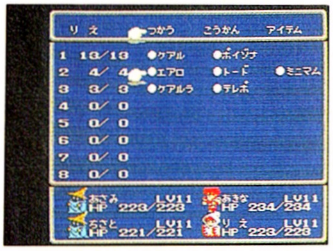
A 山頂へ続く道にはかなり強いモンスターがいるので戦法を考えなくてはならない。その前にパーティのレベルもある程度アップしておかないとダメだが。まずこの地域でルフに出会ったら間違いなく逃げたほうがいい。こいつの攻撃力はメチャ強いから。ほかのモンスターでも３匹以上で出現した場合は逃げたほうがいいと思う。また、この地域の宝箱の中には白魔法エアロが入っている。この魔法は飛行系モンスターに威力があるので、取ったら使ってみよう。そのためには白魔導師か赤魔導師をパーティに加えておくんだ。



←バハムートが住む山へ進んでいく



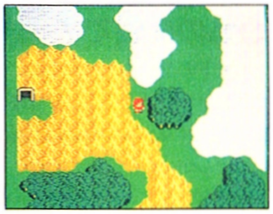
↑山頂へ続く道の中にいる怪鳥ルフの攻撃力は非常に高い



↑白魔法エアロは飛行するモンスターには絶大な威力を発揮するのだ

Q バハムートの巣からデッシュと飛び降りたのですがこの先どうすればいいの？

A バハムートの巣の中でデッシュと出会ったパーティ一行は彼を仲間に加えて、巣からトーザスの北へ飛び降りた。さてこれからどうするか。近くの森の中へ入ると、復活の泉のある場所があってそこに小人がいるはずだ。この小人と話をすると、その先が見える。その場所の北にトーザスへの入口があるんだ。そこからトーザスへと向かえばいい。そのためには、デッシュからもらった白魔法ミニマムで小人にならなくてはダメだ。



↑ここがトーザスの森。この中に小人がいる



↑小人の話を聞くと、この南に小人だけが入れる小人の森があるということだ

Q バハムートの巣から飛び降りるところまで進めません。どうして？

A バハムートの巣ではまずデッシュを見つけることが先決なんだけれど、それ以外でトラブッているとすれば、それはきっとバハムートとの戦闘シーンではないかな。

バハムートとの戦闘は避けることができないんだけれど、この怪鳥はメチャクチャ体力があって、ほとんど倒すことは不可能だといっていい。ではどうするか。それに関してはデッシュが的確なアドバイスをしてくれるからよっくお話合いをしてみることが大切だ。



→デッシュと会ったらよく話をしてみよう



↑デッシュのアドバイスをちゃんと聞けばバハムートの巣から逃げだせるゾ

Q トーザスの町についたのですが、これからどこへいけばいいのですか？

A 小人の町トーザスではいろいろな情報が聞ける。またこの町にはショップもあるので入ってみるといい。さて、このトーザスの情報を聞くと医者のシェルコ先生のことが話題に出ている。シェルコ先生の家は左上のほうだ。彼にあって話をするとシェルコ先生病気にかかっているということだ。そして毒消しをほしいという。毒消しは必需品だ。もし持ってなかったら店で買おう。これをわたしてやると、ミラルカ山脈に通じる洞窟を教えてくれる。



↑小人の町の情報によると医者のシェルコ先生が大変なのだ



←シェルコ先生に会って毒消しをあげよう

Q 海に渦ができていて外海へでることができません。どうしてですか？

A ま、渦ができているから外海に出れないわけで、原因ははっきりしているわけだ。問題はこの渦をなくす方法にあるのだ。ではどうすれば渦が消えるか。この渦はオーエンの塔と関係している。そこでオーエンの塔へ登って、そこにある秘密を解き明かし、ボスモンスターを倒せば渦は消えるんだ。だから、オーエンの塔へ進もう。ただ、オーエンの塔の中に入るにはトードの魔法が必要となる。これを手に入れることが先決ではあるが。



↑オーエンの塔のイベントをクリアすると外海へ出れるのだ



←そのためにはオーエンの塔のボスを倒さないと

Q ミラルカへの抜け道に入ったのですが攻撃しても敵にダメージを与えられません

A 小人の姿でミラルカへの抜け道を入らなければならない。しかし、モンスターは普通サイズで出現する。この戦いではまず戦士系の攻撃は通用しないのだ。ではどうすればいいのか。デッシュと話すと魔法攻撃が有効なことがわかる。だから、全員魔導師にジョブチェンジする。魔法はトーザスの魔法屋で売っているけど、防具はないので今までの町で調達しておくように。



→デッシュと話すと小人での戦法がわかる

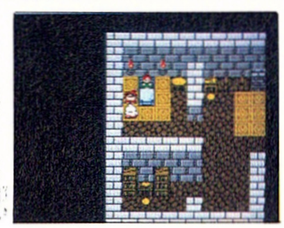


↑小人での戦闘シーンでは黒魔法と白魔法をうまく使って敵を倒せ！

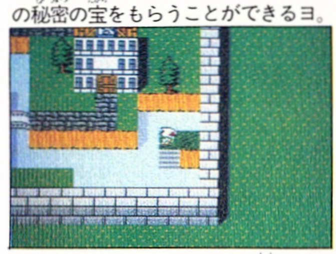
Q シドのじいさんの家では、ばあさんが大変なんだけれど、どうしたら助けられる？

A シドのじいさんを仲間にしてカナーンへたどりつくと、ここでシドは自宅に帰っていく。

そこでシドの家に寄ってみるとシドのヨメさん（といってもばあさんだけど）が苦しんでいる。エリクサーがあればとのことだけど、そんな高価なアイテム持ってない。でも、カナーンの町中をくまなく歩いてごらん。どこかにかくされているから。これで、シドの秘密の宝をもらうことができるヨ。



→シドのばあさんが病気のようだ



↑カナーンをすみからすみまで調べてみると意外なアイテムを見つけることが！

RPG

成沢・手塚が
上下で攻める

悩んだ時こそ
役に立つ

ロール・プレイング・ゲーム

おへルプなんでもQ&A

名作が2本。
されどアバンギャルドにして、難解。
初夏の風が、
耳の裏をくすぐる季節だというのに、
そんなところで煮詰まっていいのか！
ゲーム上級プレイヤーを
対象にする人気作、
「女神転生II」と
「ファイアーエムブレム」の、
Q&A。
プロフェッショナルの
知識を盗め！

女神転生II



■ナムコ
■発売中・¥7800（税抜き）
■カセット

「当社に"今後ともヨロシク"と記された葉書がたくさん送られてきました。この前作の共通語にゲームの魅力の秘密が隠されてる気がします」（ナムコ）。ＲＰＧ界のカリスマは、強烈なメッセージをファンたちに残す。

回答者

成沢大輔 Daisuke Narisawa



私の感想です。

私と下の手塚くんはおそらく業界内でも数少ない「ドラクエⅣをやっていない人」なのだ。私の場合は公私にわたって忙しかったからなのだが、このゲームをプレイして、「おもしろいけど普通のＲＰＧ」で遊ぶことがあまり楽しく感じられなくなってしまったから、という気もすごくする。ドラクエは完全に空想上の出来事として割りきれるけど、女神転生IIは空想の中にある現実の部分（自我の琴線に触れます）を強く打ち出していて、たいへん刺激が強い。たかがゲーム、と割り切れない面白さと恐さが同居している。

ファイアーエムブレム



■任天堂
■発売中・¥6000（税込み）
■カセット

「35万本を製造。ロングセラーを目指します。ゲーム通を自認する人からの評判は最高といってよいほど」（任天堂）。思考型ゲームの集大成として４月20日に登場。ファミコンの可能性を任天堂みずからが見せつけたかのようだ。

回答者

手塚一郎 Ichiro Tezuka



私の感想です。

複数のジャンルの融合というのは今までにも数多く行われてきたけれど、これほど美しく完成された作品はないと思う。「おもしろそうなだけのゲーム」なのではなく「おもしろいゲーム」に仕上がっている点が素晴らしい。

もちろん、不満はある。だけど、ぼくは「ファイアーエムブレム」を愛し続けていく。ＲＰＧが「ドラクエ」によって変化していったように、この作品はＳＬＧを進化させる力を秘めているとの確信があるから。

「ファイアーエムブレム」は、類似ゲームが濫造されるべき作品なのである。

Q いま一度、7本のピラーのありかを教えてもらえませんでしょうか。一応心あたりの場所はすべて回ったんですけれど、最後の1本が見つからないのです。ちゃんと順番通りに探していったはずなんだけどなあ……。

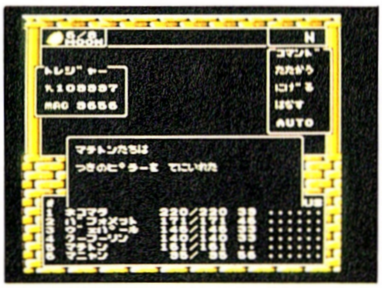
A おっと、いまさらこんな質問が来てしまいましたねえ。ずいぶん前にちゃんと説明したつもりだったんですけどね。まあいいでしょう。

右にまとめて7本の所在地を書いておきますが、少々フォローしておきますね。

水星のピラーのある悪魔の口へは1度行って、腕をくいちぎられ、サイバネアームをつけた上でもう1度行く。

太陽のピラーの最後の敵、スキュラには東京編後半に現れるNEUTRALの仲魔と戦わせるべき。あせらないこと。

ザラタンで手に入る土星のピラーは落ちている場所まで行くのにダメージゾーン(レベル分のHPが減る)が多い。コアシールドでノーダメージになる。



●月のピラー
渋谷にいるバラムを倒す。ただし、知力が8以上ないと戦うことができない。

●水星のピラー
池袋のビル5Fにある悪魔の口の中にある。銀座でサイバネアームをつけなきゃダメ。

●火星のピラー
新宿の高層ビルにいるハズスを倒す。このあたりが前半戦の山場だ。

●太陽のピラー
後楽園の闘技場で5連勝する。最後の敵はHP336のスキュラだ。

●木星のピラー
上野のレオナルドのサバトに参加し、レオナルドを倒す。逆さ十字が必要。

●金星のピラー
西新井大師の試練を受け、ヴリトラを倒すと怪僧がくれる。

●土星のピラー
ザラタン内の特定位置に落ちている。ザラタンに入る前にはコアシールドを用意！

Q ピラーも集めました。知恵の柱も立てました。しかし王城はどうやっても復活してくれません。柱のところへ行っても「大きな柱が立っている」と表示が出るだけで、王城の気配はみじんにも感じられないのです。どういう事ですか？

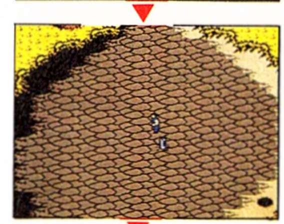
A うーん、この質問が来るとは予想していませんでした。説明をハショってましたっけ。ほら、ハチ公と同じように、ってね。

と言うとわかるでしょう。そう、柱の中に入らずに、周りをぐるっと1周するのです。もちろん左回りで。すると地鳴りと画面の震動とともに王城が出現します。たったこれだけのことなのでありました。

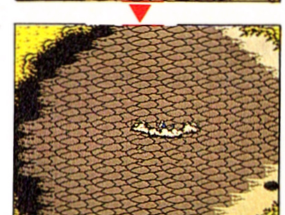
さて、この王城はいったい何か？どうやら壊滅した20世紀文明のなれの果てではなさそうです。中には平将門公の霊もいるし。ただのイベントと考えるには奥がありそうだし。ゲーム全体に流れる宗教感に関連していると見ているのですが、その理由などを次ページ以降で説明しましょう。



←爆心地の中に入ると自動的に知恵の柱が立つ



←左回りにぐるりと一周する。東京競馬場だな



←ズゴゴゴゴと王城が浮上した。めでたいな、と



←完全に出きったら中へ入っていこう

Q よう、また相談があるんだ。王子だか何だか知らんけど、あのマルスってヤツ、どうにかしてくれよ。ただ敵に突っ込んでいきゃ勝てるって思ってやがる。このままだと死んじまうぜ。その辺のことをヤツに教えてやってくれよ、な。



←ジュリアン 元は盗賊の一味 今はレナにホの字

A 「初心者でも楽しめる」というのと「難易度が低い」は必ずしも同じではないことに注意したいね。つまり「理解しやすい」から「すぐに極められる」ではないわけ。このゲームは奥が深いのだよ。質問にあった「戦略」もそのひとつ。

まず知っておきたいのは、コンピュータ側の思考パターン。敵ユニットの行動は大きく以下の5つに分けられる。
①近くの敵を狙ってくる。
②村や宝箱を狙ってくる。
③特定の敵を狙ってくる。
④敵が接近するまで動かない。
⑤まったく動かない。

②は盗賊だけを注意してればいいし、④は特に問題なし。⑤は各シナリオのボスを指している。残った①と③を考えてみよう。③は誰が狙われているかが重要。多くの場合は主人公マルスだが、状況によっては僧侶や盗賊が狙われやすいことを頭に入れておくこと。それ以外は①と同じだ。

さて、敵の行動が予想できたら、今度はその移動距離を分析し、先制攻撃を受けない場所へ自軍を配置、間接(遠距離)攻撃で倒すようにする。この待ち伏せの多用が生き残るコツなのだ。



←傭兵の必殺の一撃は怖い。敵の行動範囲の把握が重要

ユニット名	草原	村	家屋	砦	城	林	砂漠	河	山	高山	橋	海	床	壁	柱	階段	石垣
Sナイト	1	1	1	2	2	3	4	※	※	※	1	※	1	※	3	1	※
Aナイト	1	1	1	2	2	2	2	※	※	※	1	※	1	※	2	1	※
Pナイト	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	※	1	1	1
パラディン	1	1	1	2	2	3	3	※	6	※	1	※	1	※	3	1	6
Dナイト	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	※	1	1	1
傭兵	1	1	1	2	2	2	2	※	4	※	1	※	1	※	2	1	4
戦士	1	1	1	2	2	2	2	※	3	※	1	※	1	※	2	1	3
海賊	1	1	1	2	2	2	2	2	4	※	1	2	1	※	2	1	4
盗賊	1	2	1	2	2	2	2	5	4	※	1	※	1	※	2	1	4
勇者	1	1	1	2	2	2	2	5	3	※	1	※	1	※	2	1	3
アーチャー	1	1	1	2	2	3	3	※	※	※	1	※	1	※	3	1	※
ハンター	1	1	1	2	2	2	2	※	3	※	1	※	1	※	2	1	3
シューター	1	1	1	2	2	3	3	※	※	※	1	※	1	※	3	1	※
ホースメン	1	1	1	2	2	3	5	※	※	※	1	※	1	※	3	1	※
スナイパー	1	1	1	2	2	2	2	4	3	※	1	※	1	※	2	1	3
コマンド	1	1	1	2	2	2	2	2	3	※	1	2	1	※	2	1	3
マムクート	1	1	1	2	2	2	2	※	4	※	1	※	1	※	2	1	4
魔道士	1	1	1	2	2	2	1	※	4	※	1	※	1	※	2	1	4
僧侶	1	1	1	2	2	2	2	※	※	※	1	※	1	※	2	1	4
司祭	1	1	1	2	2	2	1	※	4	※	1	※	1	※	2	1	4
将軍	1	1	1	2	2	2	3	※	※	※	1	※	1	※	2	1	※
ロード	1	1	1	2	2	2	2	5	4	※	1	※	1	※	2	1	4

Q プレイしているうちにストーリーがよくわからなくなってしまいました。救世主になる、という明らかな目的は理解できるのですが、ドラクエのように善と悪の2つに単純化されていなくて混乱するばかりです。どうかご啓示を！

A 私も色いろな人からこのゲームの印象をうかがいますが、どうもしっかりと背景を理解している人は少ないようです。それは女神転生II自体の持つインタラクティブ性の低さ、つまり「体験する」ことよりも「メッセージを送る」ことに主眼が置かれているからかも知れません。そうです。女神転生IIは思い出として残る道よりも、プレイヤーの思想と化すべき道を選んだのです。

もちろんゲーム自体のシステムと内容が面白いからエンターテイメントとして通用するのですが、そこから先にあるゲームの奥底の部分を理解するには、より深くのめりこまなくてはならないでしょう。何を隠そう、この私も1度目のエンディングではふうんと言って素通りし、2度目、3度目とプレイを重ねるうちに、シナリオの持つ意図や悪魔が悪魔であることの理由が見えてきたのでありました。

★　★　★

ゲームをファミコンに差し、電源を入れた時に初めて見える映像は爆発シーン（1度も電源を入れたことがないカセットだと、DDSIIの文字がレイボースクロールします。余談ですが）です。飛来するミサイル、閃光の中に浮かび上がる顔、そしてキノコ雲とともに流れるテロップ「199X年、人類の歴史は終わった」。これはただの背景説明用のグラフィックなのでしょうか？単に地球は壊滅状態にある、という事の説明なのでしょうか？

私は違うと思います。

これはある状況の再現なのです。

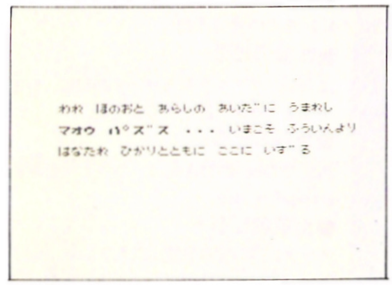
旧約聖書のことはみなさんもご存知かと思います。キリスト教、ユダヤ教の聖典であり、壮大な歴史書でもある類い稀な作品集です。この中の1冊、「創世紀」にノアの方舟の物語があります。これは神の啓示によって大洪水が起こることを知ったノアという男が迫害に負けずに巨大な方舟を造りあげ、その中に自分の家庭と動物たちのつがいを乗せ、洪水から生き延びたというお話です。洪水は地上の欲望と悪徳にまみれた人間たちを流し去り、ノアとその子孫が新たなる世界を築いたのです。

この話は女神転生IIのプロローグと酷似していると言えましょう。物質文明に侵された人々は神の恵みを忘れ、新型爆弾（＝洪水）によって滅び、シェルター（＝方舟）に生き残った少年が人類の明日を開く救世主として旅立つ、多少異なる点こそありますが、ほぼノアの方舟の話と同様であると言っても差し仕えないでしょう。

とすればデモシーンの閃光の中にある顔は神、ということになります。整理すると、物質文明は神に対する信仰を人間から忘れさせた。そのことに怒った神は正体不明の新型爆弾を全地球上に落とし、地球上の人間のほぼすべてを滅ぼした。そして生き残った人々の中からノアのような新たな人類のスタートとなる者を救世主として仕わせたのです。その者は神に対しての絶対的な信仰の念を忘れてはならない、というのが前提条件にあるのは当然と言えましょう。

ここに表される神とはいかなる神のことでしょうか。

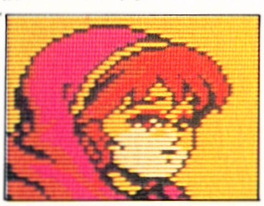
ノアの方舟が旧約聖書の物語であり、その範に乗っとるならユダヤ教の神、唯一神であります。Y.H.V.H.という4文字の単語で語られるこの神は、エホバと呼ばれます。現在、全世界で確認される一神教はユダヤ教（Y.H.V.H.）キリスト教（イエス・キリスト）イスラム教（アッラー）の3つしかなく、



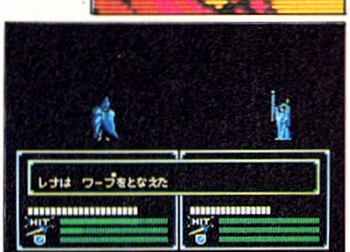
「神」とは何なのか？

唯一神はまず創造主である。ビッグバン以前のカオスから宇宙を創造し、地球を生みだし、生命を、そして人類を創造した。神はただそこにいるのであり、それ以上の何者でもない。しかし、神として理想はあるに違いないのだ。

Q 僧侶のレナです。魔法の使い手を代表して質問させていただきます。魔法は、いつ使うべきなのかがわかりません。次の魔法が手に入るまでは温存しておくのが良いのでしょうが、実際はそうもいかないものなのです。そこで、どのシナリオでどんな魔法が入手できるのかをお教え願えませんでしょうか。このままではマルス様のお役に立てません。よろしくお願いいたします。



→レナ 元は貴族の娘 今はガルダで僧侶



↑ワープの魔法を使うレナ。店には売っていないため大切に使わなければならない

A 確かに、このゲームは魔法を使うタイミングが難しい。「ファンタジーRPG・SLG」とはいうけれど、通常のRPGのように宿屋で使用回数（マジック・ポイント）を回復させることはできないからね。後で必要になったら……と考えたら使うに使えないのも当然だ。

だけど、SLGの戦略は十人十色。魔法をどこで使うべきなのかを説明するには、その戦略を初めから書いていかなくてはならない。これでは誌面が足りなさすぎる。そこで、どのシナリオでどんな魔法が手に入るかだけを簡単に書いてみようと思う。

これらの魔法を、いつ、どこで使うかは自分たちで考えてほしい（それを考えるのも、このゲームの楽しみのひとつなんだからね）。

魔法を入手できる最初のシナリオは6番目の「ファイアーエムブレム」。城内に点在する宝箱の中に「リブロー」という遠方の味方の体力を回復させることのできる魔法が入っているんだ。

次はシナリオ8。ここから道具でも買えるようになる。売っているのは「ライブ（780G）」「ファイアー（300G）」「サンダー（460G）」の3つ（カッコ内は値段）。シナリオ9と10では魔法を売っていないので、ほしい人は忘れずに買うこと。少しアドバイスしておこう。「ライブ」の利用価値は結構低かったりするのだ。僧侶しか使えない上に、隣接した味方しか治療できないのだから。前半でいえばシナリオ8、9、11、12ぐらいしか使わないと思う。対して「ワープ」の魔法は売っていない上に利用価値が高いので、よく考えて使いたい。シナリオ6、10、12以外は温存し、後半に備えるべき。

シナリオ11では「ライブ」「サンダー」の他に「リライブ」「ブリザー」が購入できる。が、もうこの辺になると魔法の買いだめはしない方が得。シナリオ12、13は魔法なし。14は「ライブ」「ファイアー」「サンダー」。この後のシナリオ15では「エルファイアー」「ボルガノン」などの強力な攻撃魔法や「リカバー」という体力完全回復の魔法が買えるからだ。と、中盤まで解説おわり。終盤は自分で調べてね。



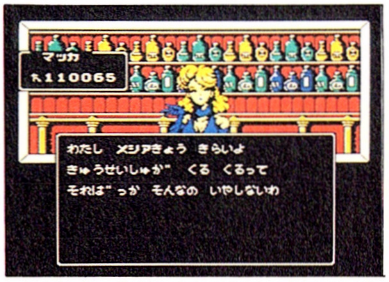
↑魔法の楽しみといえば、やはり視覚的な効果。上の写真はサンダーの魔法である



↑シナリオ11の道具屋。シナリオによって売っているものが違うので注意すること



↑シナリオ11の奴隷市場にいるリンダ。彼女は光の魔法「オーラ」を使えるんだ



「メシア」の意味するもの

メシア＝救世主とは人類を救ってくれる存在なのであろうか。人類を救うためには何が必要かと考えた時、唯一神の立場から見れば信仰に他ならない。とすればイエス・キリスト的な神の出現なのか。それとも……。

しかもキリスト教とイスラム教はユダヤ教から派生したものとされています。

唯一神Y.H.V.H.は怒れる神であるということからも、人間に対する罰として洪水を起こし、新型爆弾を落としたのは当然といえるかも知れません。

★　★　★

こうして怒れる唯一神を定義すると女神転生IIの持つ思想というかメッセージ性がぐっとはっきりするのではないでしょうか。パズスが出現の時に言った「神の命により重大な使命を伝えに参りました」というのは、唯一神からの啓示にほかならないし、それ以降の唯一神の名が直接出てくることはなくとも、すべて神のおぼしめしである、または神の試練であると解釈できましょう。邪教の館でさえも唯一神の名が織りこまれている（魔法陣の中にある単語は唯一神を意味するのであります。次ページ以降を参照のこと）のですから。そして、その教えに従って進んでいくのならば、決して慈悲の心を忘れてはいけません。いかなる悪であろうともその力を失った存在であり、自分に対して矮小な存在となってしまったら、決して殺してはいけません。それも神の試練のひとつであるに違いないからです。

★　★　★

さて、ゲーム内に見られる他の宗教的エピソードに関しても触れておきましょう。

まず、主人公と相棒の少女についてです。なぜ男と女なのか。

これはアダムとイブに相違ないでしょう。人類最初の男と女であり、あらゆる人類の祖先とされている２人です。理由は必要ないでしょう。人間が人間の力で人間を造るには男と女が必要だからです。

唯一神以外の神たちは悪魔と呼ばれますが、これは多神教であることや、偶像崇拝、動物神崇拝があるからと考えています。唯一神はそれらに姿を変えるものではなく、ただそこにある存在ですので、創造主たる唯一神を中心に据えて物語がある以上、他の神々は悪魔ということになるのでしょう。

メシア教とディーヴァ教は、宗教というより悪魔の派閥といえます。

最後に一言。この文とエンディングを合わせ見ればそのすべてがわかることでありましょう。

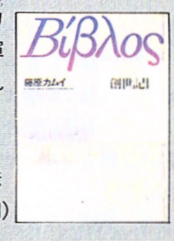


東京鎮護の要、平将門

爆心地にある王城は東京と魔界をつなぐ通路であり、ここには平将門公がいる。しかし、この王城はカタストロフ前にはなかったはず。本来は東京を影ながら支える べき存在が、星の力をもって引き上げられたということか。

背景理解にオススメの一冊、「旧約聖書」

旧約聖書の話を多くしましたが、もっとより深く知りたいというかたにはこの本をお勧めします。「藤原カムイ版 旧約聖書」。ご存知のかたも多いと思いますが、著者の藤原カムイ氏は、精巧なタッチで高名な漫画家です。その力が遺憾なく発揮されていて、見事な作品です。（コア出版発行、現在２巻まで発売中。各1030円）



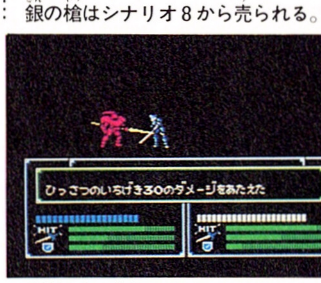
Q アリティア王国の宮廷騎士団に所属する重装弓兵・ゴードンです。質問は２つあります。まず、攻撃が命中してもダメージを与えられないことがありますが、どうしてですか。それからクラス・チェンジの条件も教えてください。



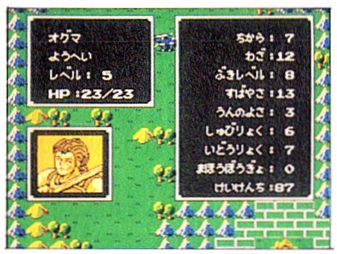
←ゴードン　アリティアの弓兵 スナイパー転職が夢

A まずは、最初の質問に対する答から。攻撃が命中してもダメージが与えられないのは単純に武器が悪いからなんだ。同じ剣でも、その材質によって性能が天と地ほども違うから注意したい。鉄→鋼→銀の順に良くなることは覚えておこう。

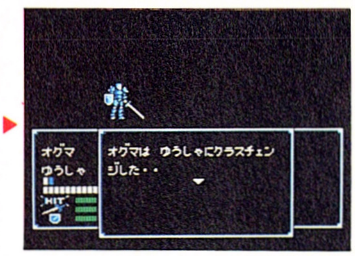
さて、武器の話が出たので、その使い方についてを３つばかり。１つ目は、ある特定のユニットに対して強い武器があること。Ｐナイトには弓、Ｓナイトにはナイトキラー、Ａナイトや将軍にはアーマーキラーが絶大な威力を示すんだ。もちろん、これはこのまま自軍の弱点ともなるわけだから注意が必要。２つ目は武器の予備はどのくらい必要なのか、という点。それぞれの武器には使用できる回数が設定されており、それを越えると壊れてしまう。武器を持っていないと攻撃できないため、予備は必ず持っていたい。まず剣。鉄の剣はすぐに使いものにならなくなるため、予備は不要。シナリオ５から買える鋼の剣を中心に使おう。槍に関しては手槍の方が利用価値が高くて得。手槍は間接（つまり遠距離）攻撃が可能なため、ダメージを受けずに戦えるのだ。主人公マルスの剣・レイピアはシナリオ８から買えるので、それまで大事に使いたい。銀の剣はシナリオ12、銀の槍はシナリオ８から売られる。最



↑装甲の厚いＡナイトには「アーマーキラー」が有効。敵によって武器を使い分けろ



↑シナリオ２で仲間になってくれる傭兵のオグマ。めちゃくちゃ強いキャラなのだ



↑シナリオ10で手に入れた「勇者の証」を使うと…ほら、勇者へと転職できたでしょ

後は敵ユニットの武器について。カーソルを敵ユニットに合わせＡボタンを押すと、そのデータを見ることができるんだ。実はこれが重要だったりする。敵が持っている武器が何なのかを知らずに戦ってはダメだ。先にも書いたように、ある武器は特定のユニットに対して驚異的な威力を発揮する。敵がアーマーキラーを持っているのを知らずに大切なＡナイトを突撃させたら死んでしまった……。こんなことが起きてからでは遅いよね。同じ敵ユニットでも武器が槍と手槍では対処の仕方が全然ちがうほどなんだから。

——と、まあ、こんな感じで武器と戦略とは密接な関係にあるわけだ。この辺を甘く見ていると後半あたりに痛い目に合うかもしれないよ。

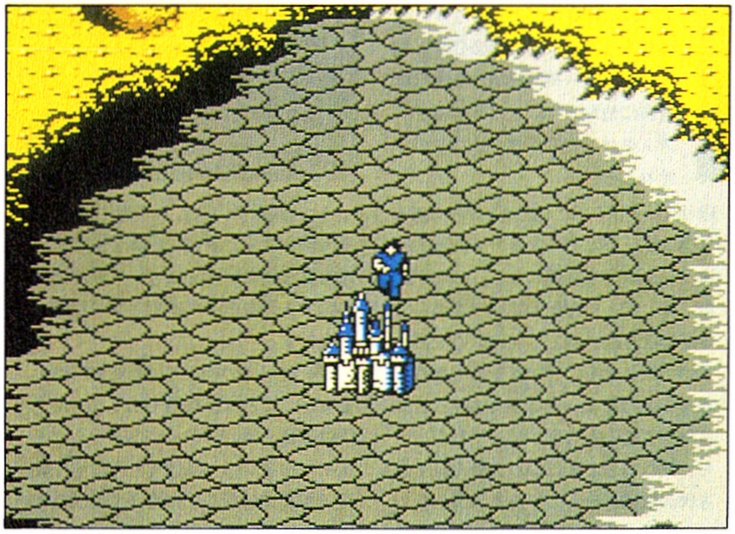
最初の質問の答が長くなってしまった。では２つ目の質問の答を。

クラス・チェンジ——すなわち転職は誰でもできるとは限らない。このゲームのデモを見ていればわかるけど、転職はＳナイト、傭兵、僧侶および魔道士、アーチャー、Ｐナイトのみの特権なんだ。で、その上に条件が２つつく。１つはユニットのレベル。レベルが10以上でないと転職できない。もう１つがアイテム。ユニットによって必要なアイテムが違うので注意ね。ま、このアイテムが手に入るまでにはレベルも10は楽勝でしょう。このアイテムのうちの２つはシナリオ12に出てくる。Ｓナイトとアーチャーはラッキー！

で、ここからはDDSⅡの悪魔学

Q やっ、どうも、手塚です。小説「ワードナの逆襲」で忙しくて、あまりゲームをするヒマがないんですが、女神転生Ⅱは気にかかっているんですよ。なんだかボクの好きそうな雰囲気あるし。で、ちょっと聞いてみたいのが、悪魔に関しての事なんですよ。ほら、世界中の伝説や神話に登場する悪魔ばかりが出てくるでしょ。ドラクエでもいくつかいるけど動物型ばかりじゃないすか。なんで「悪魔」にしぼっているのかなと。某誌で「ファンタジー通信」を連載しているボクにはたいへん気にかかるのですよ。

東京都・手塚一郎



A あら、てっちゃん（マンガに非ず）じゃないですか。これはこれはよくぞいらっしゃいました。お互いに仕事が終わったら酒飲みに行こうね。ササミで一杯やるでしょ。

さて、悪魔ですか。

この質問に関しては私１人で答えるより、ゲストを呼んで対談しながら答えを導き出そうと思います。本誌で好評連載中の「神話世界の旅人たち」を執筆している建部伸明くんです。

成沢：よお、ミスタータク。フライトは順調のようだな。

健部：おかげさまで。

成沢：ところで女神転生Ⅱの悪魔についての質問なんだけど。

健部：ありゃすごいですよね。世界中のあらゆる地域での悪魔が集まっている。オレが知らないのもいくつかいた。

成沢：オリジナルは狂人、マシンと外道の一部ぐらいか。

健部：そう。あとはみんな何らかの形で文献が残っている。

成沢：悪魔って、人間の悪意の象徴だろ。それと、人間の力ではどうにもならない自然現象の比喩でもあるわな。

健部：それともうひとつ。神のなれの果てでもあるよね。神と神の戦いに敗れた敗残者……。

成沢：でもそれは人間が作りだした物語だろう。

健部：そう、結局は人間が中心だけどそこからはみだしたさまざまな要素が悪魔という形になったと言える。

成沢：ということは、悪魔たちは人間の裏にある感情ということか。

健部：さっき成沢さんが言ってた女神転生Ⅱの宗教学にもからんでくる。このゲームのモチーフは20世紀の今も残されている天変地異だからね。ほら、邪教の館の魔法陣、あれはユダヤ教の唯一神が織りこまれているのですよ。

成沢：人間が人間として何かを崇拝し、畏れ、敬うことの表現をリアルに感じさせるための悪魔たちなんだな。

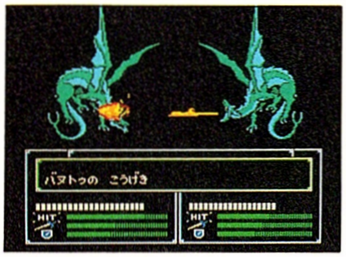
Q おっす、てっちゃん、成沢です！ 酒飲みに行こうぜ、酒。いい店があるんだよ。目黒の焼き鳥屋でもいいぜ。競馬行こうぜ、競馬。「CB成沢の"この馬券を買え！"」をファックスするからさ。仕事？ いいよ、そんなの。け、Q＆A？ じゃあさあ、各シナリオのヒント教えてよ。オレも「ファイアーエムブレム」やろうと思ってるから。やっぱり、人生は酒と競馬だよ。なっ。



→成沢大輔 24歳 本誌MDクラブ担当 酒と競馬が好き 既婚



↑シナリオ４のボス・マヌー。名前はマヌケだが、こいつは竜に変身できるのだ！



↑マムクートにはマムクートを。というわけでバヌトウを戦わせてみた。迫力あるね

A いいですねー。ゴールデンウイークあたりにでも焼き鳥食べに行きますか。あ、あと6月に花博に行くのも忘れないでね。

さて、成ちゃんの質問（リクエストか？）にお答えしましょう。

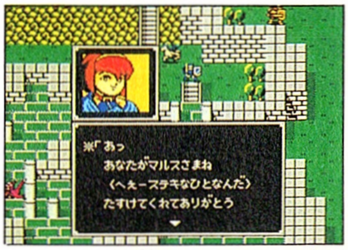
●シナリオ１……まるで問題なし。村で軍資金10000Gもらうのと僧侶リフを仲間にするのを忘れずに。弓兵がひとりいるのでPナイトのシーダは注意。ボスでシーダのレベルを上げておくといいかもね。ナイト系は手槍を持て。

●シナリオ２……敵が上と左の二手に分かれているが、こちらの戦力を分散させるのは損。上の部隊から潰していこう。注意すべきことは敵の中に仲間となってくれる人が２人いる点。海賊のダロスとハンターのカシムだ。ダロスはマルスが、カシムはシーダが話しかければOK。

●シナリオ３……盗賊のジュリアンと僧侶レナを逃がしたら、追手を迎え討つことになる。注意すべきは追手の先頭にいる傭兵のナバール。ヤツの必殺の一撃を喰らうのは危険。傭兵の移動力は７。これを考慮し、砦付近で遠距離からの集中攻撃でカタをつけるのが賢い戦法。左の部隊はそれからでも間に合うが、村だけは確保すること。

●シナリオ４……右の部隊を潰すのが先。盗賊は２人いるが、注意が必要なのは自軍のすぐ左下の方。Sナイトとアーチャーを向かわせ、最初のターンでやっつけておきたい。このシナリオで仲間になるのは2人。1人は村にいる魔道士マリク。強力な呪文の使い手だ。もう１人は敵の中にいるSナイトのマチス。レナで話しかけないとダメ。ただし、このように敵の中にいる人物は多くの場合、あまり役に立たない。どちらかというと戦力よりも物語性アップのための存在なのだ。逆に村にいる仲間は頼もしい。

●シナリオ５……村の安全が最優先。



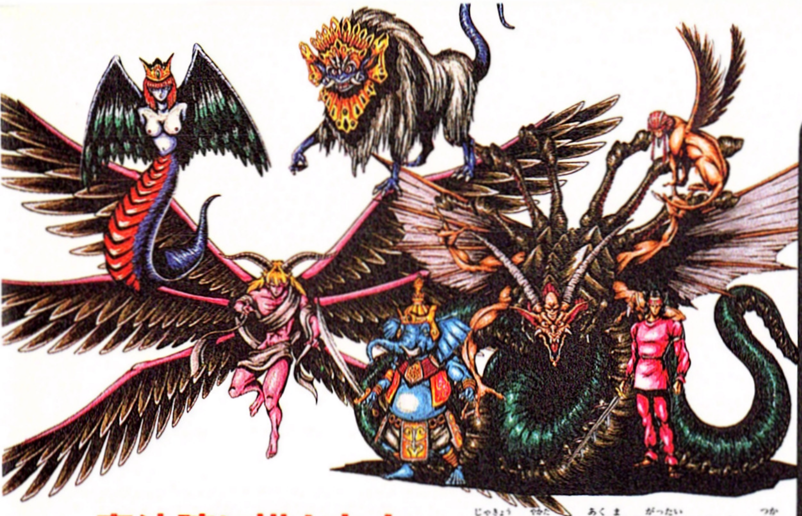
↑シナリオ10で囚われているマリアを救出した。あまり役に立たない僧侶だけど……



↑マリアの姉であるDナイトのミネルバも仲間になってくれたではないか。うれしい

重要なアイテムがもらえる。左下の自軍は変にいじらない方がいい。敵の司祭ウェンデルは仲間にしておこう。

●シナリオ６……宝箱はすべて取っておきたい。一番左の宝箱へ盗賊、一番上の宝箱へはAナイトをワープさせるのが得策と思える。閉じこめられてい



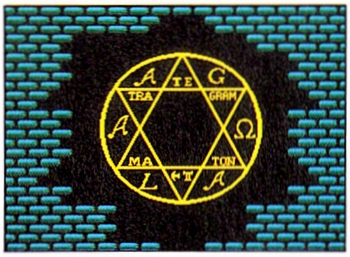
悪魔たちの出身地一覧(抜粋)

DDSⅡに登場する悪魔たちは、狂人を除いてほとんど、実際の世界各地の伝承に残されているものばかりだ。ここでは、誌面の許す限り、そのルーツをさかのぼってみることにしよう。

日本：アラハバキ、モムノフ、サカサクビ。朝鮮半島：パイロン。中国：キリン、ゲンブ、タマモノマエ。バリ島チュルルック、バロン、ランダ。パプアニューギニア：マッドマン。チベット／ネパール：カワンチャ、プルシキ、ラケー。スリランカ：ギリメカテ、ラークシャサ。インド：ヴィシュヌ、ブラフマン、シヴァ、カーリー、ガルーダ、ラクシュミー、アシュラ、ナーガ、ペルシア：ミトラ、アフラマズダ、フーリー、アスモダイ、ガンダルバ。アラビア：ジニー、イフリート、アザゼル。メソポタミア：ウペルリ、バビルサグ、ティアマット、パズス、バアル、バエル、ベルゼブブ、アスタロト、モロク、ウトウク、ベルフェゴール。ユダヤ：ベリアル、サタン、レヴィアサン、ミカエル、ルシファー、マンモンアリオク、ケルビム。スラヴ：ストーンカ、ルサールカ、ヴァンパイア。エジプト：アモン、セト、スフィンクス。アフリカ：キマリス、バジリスク、マンティコア。スペイン：タムズ。ギリシア：ゲーリュオン、エキドナ、アポリオン、ヒドラ、オルトロス、ケルベロス、ニケー。ローマ：ラルヴァイ、レムレース。イギリス：ゴブリン、ワイアーム、バグベア、タンキー。アイルランド：モルガン、クーフーリン、デュラハーン、ケルピー、メロウ。ドイツ：コボルト。メフィスニトホッグ、オーディン、トール、ロキ、トロール、エルフ、ドワーフ。北米：ウェンディゴ。中米：コワトリクエ、ケツアルカトル。南米：チョンチョン。ハイチ：ダンバラゾンビ、レグバ。

文責：健部伸明。

魔法陣に描かれた文字を解析する



↑おなじみの魔法陣だけど中の文字は深すぎるほど深い意味があるのだよ

邪教の館で、悪魔の合体のときに使われている六芒星形は"ソロモン王の封印"と呼ばれ、太古のユダヤの魔術王ソロモンによって作られた、由緒ある悪魔封じの魔法陣なのだ。中に書いてある文字はすべて、ソロモンの信じていたユダヤ教の唯一神YHVH(ヤーウェ)をあらわしている。三角形の部分の文字をつなぐと、TETRAGRAMMATONとなるが、これは"四文字の神"という意味。四隅に書かれている文字はAGLAで、"とこしえにその御業尊き主よ"の意で、左右のA～Ωは"最初にして最後の唯一の神"の意味。



↑シナリオ12のオープニング。ミディアの恋人である勇者アストリアの伏線なのだ！

る盗賊は仲間になる。彼の持っているハンマーはAナイトに有効。

●シナリオ7……敵のDナイト・ミネルバ&その他は放っておく。ユニットの移動力を読んでの待ち伏せが非常に効果的。敵の持つ武器も把握しておこう。下の砦からはSナイトが出現するので注意するべし。

●シナリオ8……敵ユニット多し。囲まれると不利なので自軍のユニットが配置された場所を戦場にしよう。活躍するのはナイト系。武器屋で剣の槍を購入して待ち伏せだ。敵のAナイトがひとり仲間になるよ。

●シナリオ9……村の確保が最優先。スナイパーが仲間になる。中央の宝箱はラストで取ろう。右下の宝箱に入っている「ドラゴンキラー」は、このシナリオのボスに絶大な効果あり。敵の弓兵が強いので団体行動を心掛けよ。

●シナリオ10……宝箱の確保と牢に閉じこめられているマリアの救出が先。マリアを助けるとDナイト・ミネルバと話せるようになる。時間が経つとマップの右上から敵部隊が出現するので仲間を残しておかない方がいい。

と、急いで紹介してきたが、もう誌面が尽きてしまった。シナリオ12、15あたりが山場かな。右の表は各シナリオのボスのデータ。存分に活用してね。「ユニット名」で戦いに使う武器を割り出し、「武器」の部分からはこちらの戦法を練れるはず。間接(遠距離)攻撃の使い方を考えたいところだ。



↑そして、シナリオ13。グルニアの大戦車軍団との戦いだ。迫力はあるが実は楽勝ね

シナリオ	名前	ユニット	武器	レベル
1	ガザック	海賊	はがねのおの	5
2	ゴメス	海賊	ておの	7
3	ハイマン	戦士	ておの	8
4	ベンソン	S・ナイト	ナイトキラー	5
5	ムラク	A・ナイト	ぎんのやり	5
6	マリオネス	将軍	ぎんのつるぎ	1
7	ハーマイン	将軍	ぎんのつるぎ	3
8	カナリス	A・ナイト	ぎんのやり	10
9	マヌー	マムクート	かりゅうせき	3
10	ジューコフ	将軍	はがねのつるぎ	3
11	ショーゼン	マムクート	かりゅうせき	3
12	ボーゼン	司祭	ボルガノン	1
13	ギガッシュ	シューター	エレファント	5
14	ジオル	将軍	ぎんのつるぎ	5
15	ガーネフ	司祭	マフー	10
16	ホルスタット	将軍	キルソード	7
17	モーゼス	マムクート	まりゅうせき	7
18	スターロン	パラディン	ぎんのやり	5
19	チキ	マムクート	しんりゅうせき	5
20	カミュ	パラディン	グラディウス	14
21	オーダイン	パラディン	てやり	10
22	ミシェイル	D・ナイト	てやり	12
23	ガーネフ	司祭	マフー	10
24	ゼムセル	マムクート	まりゅうせき	10
25	メディウス	マムクート	ちりゅうせき	20

メガドライブのすべてⅡ

ファミコン必勝本編集部
セガ・メガドライブクラブ編
6月10日発売予定
定価1200円





「ファンタシースターⅢ」「ソーサリアン」他、新作ゲームの厳選データを満載し、至高のメガドライブ本堂々完成！

右手にパッド、左手に良質本。



PCエンジンCLUB Vol.2

ファミコン必勝本編集部
絶賛発売中!!
定価700円



「源平討魔伝」「PC原人」「スプラッターハウス」「オーダイン」……ETC、この一冊ですべての人気ゲームのエンディングを究める！

JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。

☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです。

HIPPON

Vol. 11

春まっしぐら!!
花と緑の季節を満喫しよう!

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

熱血高校ドッジボール部サッカー編 34～35
じゃじゃ丸撃魔伝 36～37
ゲートイン 38～39
キャッスルクエスト 40～41

カセット テクノスジャパン
5月18日発売／￥6200

目玉飛び出す激闘蹴球



くにおくんシリーズのファミコン第4弾！　強い個性と物語を活用し、ゲームでしか表現できない必殺シュートなどが楽しめる奇想天外なゲーム。

ハイ、トヨタ勝又は朝10時から…でなくて、プッツンくろすです。はて、なぜこんな知的コーナーに私のような奴がいるのでしょうか？

文●プッツンCROSS

戦うサッカーはキャラ重視でます

実は私、高校生のとき小学生だったんです。えーっ！　コワーイ‼　うそです。本当はビキビキのサッカー部員だったんです！　えっー‼　もっとコワーイッ‼　だからサッカーにはチトうるさいです。ギャーガァーギャーァッ‼　ね、うるさいでしょ。

4年に1度のサッカーの祭典、ワールドカップの季節ですし、みなさんもサッカーに興味持ってはどうでしょ。

つーことで、このゲーム。やればやるほど真の高校サッカーを如実に表現しているんです。つまり、ルール無用の肉弾戦サッカーという点がでます。

実際に試合をやったことのない人や女の子から見たサッカーは、かなりかっちょええーものに映るかもしれません。ですが、ある意味でサッカーというものは、スポーツの名を借りた暴力行為なのでます。ま、そこまで言うと語弊があると思いますが、結果的にはそういう行為が数多くおこります。

たとえば「敵対意識」を持つ高校が対戦チームとなったアカツキにゃ、もう大変でます！　日本中どの地域でも仲の悪い高校なんつーのは、ごろごろ転がってますし、前回の試合でこいつらに負けたなんてなると、完璧ムキになりますからねっ！　だから、いかに高得点をあげるかというよりも、どれだけ敵へタックルするかに命を賭けるもんです！　たとえば、応援チームが得点をあげた！　つーのが観客の喜びとするなら、選手からは同レベルの喜びとして、敵のセンターフォワードが転んだ！　つーところです。その方が試合も盛り上がりますしね！　そのせいか監督も平気で「当たれ！」でます。「熱血高校ドッジボール部サッカー編」はⒶボタン一発でタックル。操作系からして、プレイヤーにラフプレイしてもらいたそうなサッカーゲームでます！



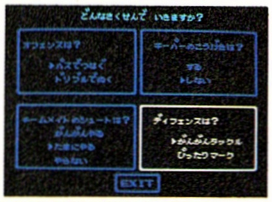
↑食中毒で全国大会に出れなくなったサッカー部の代わりに、出場してと頼まれる！



↑嫌がるみんなを説得するため、サッカー部のマネージャーは爆弾発言をしてしまう！



←各キャラ特徴があり、攻め方によって変更！



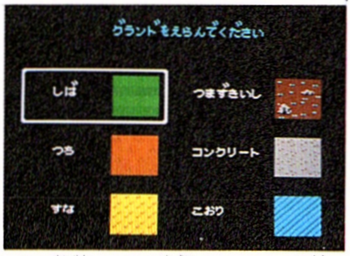
→自分以外は、この作戦で動かすことになる



←マイキャラは頭の上に数字を表示している

遊び方も練りまくる

現実世界のラフプレイつーのは、痛いだけでちーとも楽しくはないんですが、ゲームのラフプレイは楽しい！　でも、それも最初のうちだけだね。と、コマッシャクレタガキ、あ、いや、知的なお子様などのご欲求を、完璧にフォローするのがこのゲームでありんす。単調なゲーム展開でプレイヤーを退屈させないのがモットーですと言わんばかりに楽しませてくれんですよね、これが。



↑2P対戦モードは、多彩なグラウンドを用意していて、楽しみ方も千差万別なのだ！

1P対COM、2P協力対COM、2P対決の3モードは、他にもよくあるものでますが、右ページで詳しく解説しているキャラクター性と組み合わせると、あの痛い現実が、ゲームの世界でまんま楽しめるので桝添要一。ですから、国際政治学の見地からいっても、元暴走族がいたり、宗教学校があったり、いじめると何をされるかわからない霊能力者がいたりと、非現実的な部分が真の現実以上に楽しめるっつーわけ！

1Pも協力2Pも、そして対戦でも、チーム、選手を変えて戦えば、どんどん、遊ぶ楽しさが広がっていくことまちがいなしです、この格闘サッカーは。

“くにお”あっての熱血高校

正義感は強いけど、ケンカっぱやい「くにおくん」。いったいこのユニークなキャラはどのようにして、形成されていったのか？　FC作品でひもときましょう。

第1作



熱血硬派くにおくん

パッケージイラストは8頭身のおっかない兄さん、正直言って、あまり感情移入できるものではなかった。しかし、ケンカゲームとしては、必殺技など、新しい要素が満載されてたと思ふ。

第2作



ダウンタウン熱血物語

キャラをSD化し、愛着あるものに変更。前作同様ケンカものだが、物語性を更に強くしてゲーム目的を明確に。武器も敵から奪い取るなど現実的な動作で、ゲームの印象を確立した。

第3作



熱血高校ドッジボール部

2本の作品で作られた蹴る殴るの動作と、個性的な必殺技を、スポーツに展開したのはグッドでひた。無駄のない操作性が更に現実的な部分を作り出し、サッカー編へと続くのでます！

優勝すれば、マネージャーに♥♥♥♥してもらえる!?

◆対戦チーム

1Pもしくは、協力型2Pでゲームをする場合。つまり、コンピュータアシストでプレイするときは、右のチームと対決するべし! つーことになっている。各チームのデータをめちゃ細か一掲載してま、参考にしてちょんまげ結って千代の富士。

このデータから考えても、それぞれ個性的でしょ! さらに、チームメンバー各6人が、別々の能力になってるもんだから、いろいろと頭を使って、強いチームの弱点なんぞも発見できるようになっとる。良くできとる。

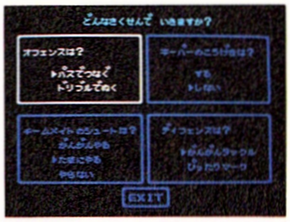
データ表の見方

体	体力	守	守備
走	走力差	ア	ゴール前のアタック人数
必	必殺シュート名		

学校	キャプテン		解説	体	守	走	ア	必
優秀学院付属高校	くもんやすあき		●カチコチガリ勉タイプ。体力ないが、ち密な計算で勝負。	22	深め	−2	1人	ガリ勉シュート
七福学園高校	せんこうじなおや		●宗教学校チーム。勝敗はこだわらず、信念でプレイ。	24	普通	−2	2人	ツルツルシュート
死愚魔高校	さじしょうご		●元暴走族のチーム。走力はあるが、チームワークなし。	32	浅め	±0	2人	ウィリーシュート
マタギ学園	いわかべまこと		●どんな守りも突破する突撃力の強いチーム。走力はない。	38	普通	−1	2人	ドカン砲シュート
吉本工業高校	にへいたかひろ		●一見弱そうな芸人タイプ。でも、バクチ的に攻撃する。	34	浅め	+3	2人	ハリセンシュート
江戸華高校	かじけいいちろう		●ハデな個人技の主将をチームが支える。神田出身多し。	38	浅め	+5	3人	べらんめえシュート
一本釣水産高校	かいずきりょうじ		●一本釣りで鍛えた足腰で、必殺シュートをくりだす。	44	普通	+2	3人	土佐がつおシュート
恐山商業高校	うがじんてるあき		●謎だらけのチーム。霊能者の集団というウワサもある。	30	浅め	+3	3人	うらめしやシュート
山本興業高校	おにたけまさゆき		●集中攻撃が得意。ゴール前のラフプレイは恐怖の一言。	50	普通	+2	3人	きっちりシュート
堀々学園	ほりばたかずゆき		●走力よりも体力で勝負。家族ぐるみの付き合いが多い。	48	深め	±0	3人	ヒメモグラシュート
服部学園	よりつねたかゆき		●忍者学校のチーム。走力、体力がずば抜け。強敵である。	54	深め	+16	3人	ブーメランシュート
四満忠実業高校	なりたがりつねを		●琉球王朝の血筋を引く一族チーム。体力は桁違いだ。	40	浅め	+8	3人	バナナワニシュート

◆作戦だけでもハンデ戦可能!





→パスでつなぎ、タックルする方が楽に点を取れる

ゲーム開始前とハーフタイム後に行う作戦。写真のように、4種類の項目で、9つの指令がある。つーことは、チューチュータコカイナで、24種類の作戦があるわけ。私って床屋さんでなくて、理髪、いや、利発でしょ!?

このちょっとしたAIは、全モードに存在し、試合の内容を大きく変える。対COMはもちろん。対戦2Pでおおいに利用できる。

例えば、ぴったりマークで戦うと、敵チームのドリブルをコンピュータは奪わない。つーことは、自分で攻めと守りを同時にしないとダメ。これだけでもおもいっきりのハンデだ。ためしてちょんまげ結って若花田&貴花田!

◆チームワークが大切だ!

何事にもチームワークは大切である。と、ワタヒは思ふ。つーことで、協力2Pの、COM打ちのめしパターン大作戦これっきりのパート1を伝授いたそう、かゆそう、くさそう。

まず、どちらかがゴール前に立つ。次に✚キーの上下を操作して、シュート! するとキーパーが弾くので、そいつをゴール前の奴が、蹴り込むつー手はずだ。いいか、しくじるなよっ!



←シュートし、跳ね返る角度を計算して立っていよう!

→ボールが浮いている間にⒷボタン!

◆必殺シュートは千差万別!



通常シュート



ヘッディング



オーバーヘッド

最後に、かっちょい一必殺シュートのやり方を伝授いたそう、ねむそう、Zii…。あ、もうよせって。

各必殺シュートは、ボールの位置に関係するが、タイミング良くⒶⒷボタンを押すことにある。やってみよう!

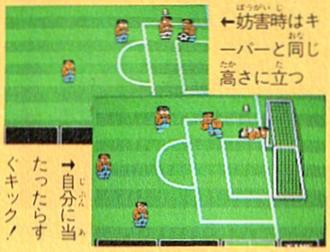


←必殺シュートが当たったキャラはフッ飛んじゃう!

ワンポイント必勝テク道場

勝てば官軍!卑怯がなんぼやっ!!

それじゃ、最後の最後に、特殊戦法スーパーミラクル&マジック&マリック&引田天功&トヨタ勝又グループ絶対点が入る技じゃ。まずシュートをはずす。キーパーがゴールキックするとき妨害し、そのまま蹴り込むのだ。この卑怯さが、サッカー編ならではの味。



←妨害時はキーパーと同じ高さに立つ

→自分に当たったらすぐキック!

カセット ジャレコ
5月29日発売／¥5900（税抜き）

わかりやすさへの努力

ジャレコから、おなじみじゃじゃ丸シリーズの最新作は、アクションRPGだ。かんたんな操作に、明解なストーリー。これはファミコンゲームの伝統芸だ。

文●石野ミチホ



侵略者、大妖僧を倒すには「仁仏の曼陀羅」に8つの霊術を集めた力が必要だ。国の命運を負った忍者じゃじゃ丸は、曼陀羅を手に、魔物たちと戦う。

RPGの機能分化

また、RPGなのである。といっても、私は別にこの状況にうんざりしているとか、そういうつもりはまったくない。なぜというに、最近はRPG、特にアクション系のツブがそろってきたからなのだ。シミュレーション、パズルなどの、いまひとつ盛り上がらなかった（しかも短かった）ブームを経て、今、ファミコンはRPGに帰ってきたようなのである。

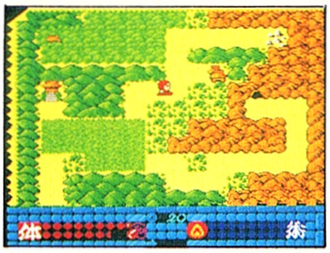
しかしこれが、一時の「猫も杓子もRPG」という粗製乱造の時代にくらべると、格段の進歩を見せている。ファミコン業界にとってこの歳月は無駄ではなかったようなのだ。出来の悪いアクションをRPG要素でごまかしたり、せっかくの上出来アクションに程度の低いRPG要素をかませたり、はてはどちらも中途半端で救いようがなかったり、そんな情けない状況も今は昔。そんなこともあったっけなあ、と笑いながら茶でも一服するのである。

この「じゃじゃ丸撃魔伝」も、なかなかの佳作ゲーム。「ゼルダ」タイプの伝統的アクションの系譜に、会話、お買物等が楽しめる村マップと、これらを結ぶ移動マップという新たな要素を加えた多様なゲーム性をわかりやすくまとめあげることに成功している。ただでさえ面倒になりがちなRPGだからこういう工夫は大切。失敗したアクションRPGというのは、多様な要素を整理できずに散漫なゲームになってしまっていることが多い。それでは、目の肥えた今のファンはすぐに飽きてしまう。これを目先の変化でごまかすのではなく、システムを整理することで飽きさせないようにしたわけだ。

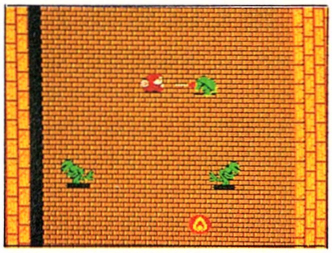
例えば、移動したい時、頭の中は次の目的地のことでいっぱいだ。ここでむやみにエンカウントすると、当然イライラする。じゃあ移動は移動専用のモードにしてしまおう、という発想。また、戦いたい時は、アクションマップの上だけをいろいろ選んでうろついていればいい。モードによって、1ゲーム内のさまざまな要素を機能分化してしまったというわけだ。これなら、例え初心者でも、ゲームの目的意識をはっきりと持つことができるだろう。



↑村での情報収集は、もうあらゆるRPGでおなじみのパターン。何の不安もないね



↑これがRPGではめずらしい移動専用のマップだ。ここを行く時はわくわくするぞ



↑アクションだって悪くない仕上がり。最初は、武器の射程距離が短くて苦労する

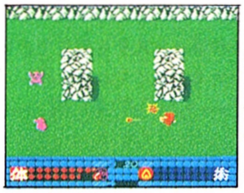
アクション面のできばえは？

さて、アクションRPGというからには、アクション面のできばえもしっかりチェックしなければならない。

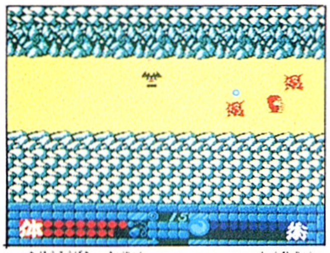
基本的には前述の通り、「ゼルダ」タイプ。見おろし型で、キャラも小さく、シンプルな操作感である。武器は伸縮して1方向のみ攻撃する分銅が基本で、店で購入すれば数量限定の手裏剣、的に当たって破裂する爆裂玉も使える。しかし、基本武器だけでなんとかなるようになっているので、後の2つはあくまで補助的なものだ。

まあ特に新鮮さはないし、戦闘に奥の深さも求められないが、それなりにバラエティはあるし、難易度も適当なところ。すくなくとも操作性は悪くないので、十分合格点だろう。ステイタス画面も、霊術の選択がちょっとやりにくい点をのぞけば、わかりやすくできている。「仁仏の曼陀羅」におぼえた霊術がはまっていくという設定上、霊術の表示がグラフィック優先になってしまったのは仕方のないところ。

でも、せっかくだから、各魔法の効力も表示する別画面にすればよかったかな、という気もする。



←動きは見ての通りのシンプルさ。敵の動きもなかなか凝っている



↑魔法攻撃は強力だけど、MPの消費量がけっこう多いので、決して乱用はできない

デモで見るオープニングストーリー

オープニングデモは、2画面の使い回しがちょっとせこいかな、という気もするけど、ストーリーを知るにはこれで十分。デモの写真を見ながらプレストーリーをざっと追ってみることにしよう。敵は、その名も大妖僧だ。



←大妖僧の登場。その力は天下無敵というが



←お城が滅ぼされたというが、いったい誰が



←傷ついた侍が忍者の里に。手には曼陀羅が



←大妖僧を倒すのはじゃじゃ丸しかいない！

子供から大人まで。わかりやすいゲームシステム

3つのマップがある

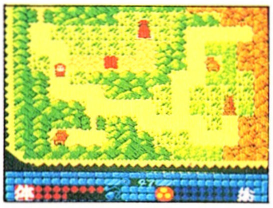
3種類のマップが、そのまま3種類のモードとなっている。全体をまとめるのが移動マップで、まあ基本的にはマリオ3なんかの移動画面と同じように位置を示すもの。敵は出ない。この移動マップに、村、洞窟等のダンジョン、それから要所に避けて通れないアクションマップがある。村マップには、村人、民家、宿屋、万屋があり、情報収集や回復、アイテムの購入ができる。場合によって、村がイベントにからむこともある。

アクションマップはいわゆるゼルダタイプのもの。敵と戦うことが主目的の1画面スクロールモードである。しかし、ダンジョンもこのモードにふくまれるので、実際には移動という意味も持っている。が、移動マップと混同することはないだろう。というのも、移動マップは、イベントをクリアするたびに行動半径が広がる、という意味も持っているのだ。

移動マップモード

移動マップは全部で5面。それぞれ独立していて、特定のイベントをクリアしないと行き来できない。世界はだんだん広がっていくのだ。

マップ上、ダンジョンや村はひとめでわかるのだが、道の途中にあるアクションマップがちょっとわかりにくい。この、道の途中のアクションマップが移動マップ上の分岐点になっている場合もある。その場合はひとつのダンジョンとして、理解しておこう。



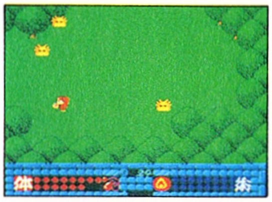
←これが基準の移動マップ。下に村も見える



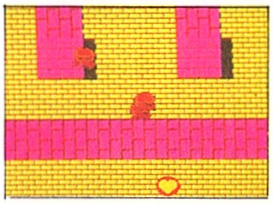
←移動マップ上でも、イベントは起こるのだ

アクションマップモード

移動マップに示された、洞窟、林、塔などに入るとアクションマップになる。画面のスクロール切り替えによってダンジョン状になっていて、画面ごとに決まった敵が出現する。すべて倒しても、画面を1度切り替えれば敵は復活する。このゲームに経験値はないが、お金が多少不足気味になるので、稼ぐときには便利だ。ダンジョンによっては中が暗くなっているものもある。その場合は油瓶を使おう。



←移動マップの途中にもこんな危険な場所が



←ダンジョンの中はこんな様子。慎重に行け

村マップモード

移動マップ上、ひとめでそれとわかるのが村の位置。どの村にも最低限、宿屋、万屋、セーブ所がそろっている。村の中も1画面切り替えのスクロールで広がっていて、中には10画面近いような大きな村もある。

民家や店の外にも何人かの村人たちがうろついていて情報をくれるが、特にイベント後はみんな同じ話しかしないのがちょっと残念。人間外の生き物の村だってあるぞ。



←村の中は平和だけど、ここにも恐怖の影が…

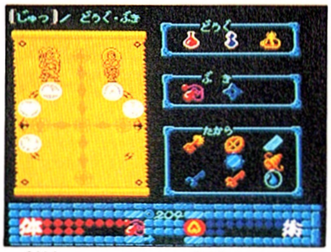


←家の中の様子。暗闇の壁もただの壁なのだ

キャラクターの能力

ステイタスの見方

ステイタス画面の左半分を大きくしめるのが、ゲーム設定上のポイントとなる「仁仏の曼陀羅」。9つの霊術すべてをこの曼陀羅に結集するのが目的だ。実際に霊術を使用する時も、この曼陀羅上でカーソルを動かして選択する。以下、道具、武器、たからなど、部分ごとの解説は下記参照。HPとMPは画面下にグラフ表示される。

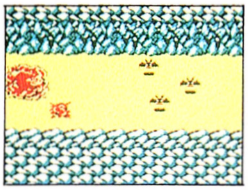


↑項目がグラフィックで表示されるので、とても見やすい。左が「仁仏の曼陀羅」だ

戦闘・武器

戦闘に使える手段は4つ。2段階にパワーアップする基本武器に、手裏剣、爆裂玉といった特殊武器、そして霊術だ。使用武器はステイタス画面で選択するが、特殊武器は数量限定なので、使い切ると自動的に基本武器に戻る。

攻撃用の霊術はMPの残量に注意。

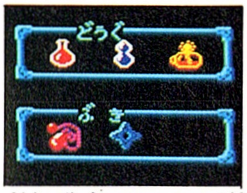


←これはいちばん派手な武器、爆裂玉だ。これがボスにもよく効く調子に乗って使っているとあっという間に打ち止めだ。火はボスに効かないことも多いぞ。

道具・宝

道具とは、必要に応じて使用できるもので、体力、霊術それぞれの2回使用可能の回復薬、ランプの役目をする油瓶の3種類のみ。

対して宝とは、条件としてのアイテムで、イベント時に持っているだけで効果を発揮するものだ。通行手形のようなものがほとんど。



←道具はすべて2回分のもの。ひとつしか持てない。大切に使おう

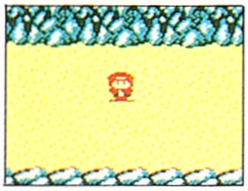
霊術

「仁仏の曼陀羅」は、最初からっぽで、敵のボスひとり倒すたびにひとつづつ霊術を獲得していく。最初におぼえるのは、1画面中を地面に潜って移動できるという地味なもので、後にいくにしたがってより強力な、使える魔法を獲得していく。攻撃魔法ばかりではなく、体力回復、ダンジョンからの脱出などといった実用的な術もある。

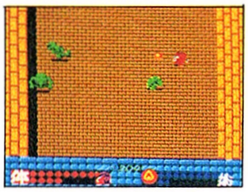
術をひとつおぼえるたびに、HP、MPも増加していく。



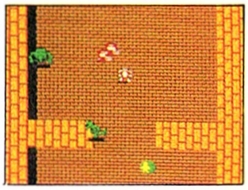
←仁仏の曼陀羅の拡大図。霊術が全部そろって、後は大妖僧を倒すのみ、という状態だが、ここまで集めるのはなかなかどうして、大変なのだ



←このように念じて体力回復。5コマくらいしか回復しないけどね



←火の玉を投げつける基本的な攻撃魔法。威力はあるが、ぜいたく



←バリアとか無敵に近い強力攻撃霊術。一画面にしかきかないのだ

ゲートイン

カセット ケイ・アミューズメントリース
5月25日発売／¥9800（税抜き）



当たり馬券を予想するための、競馬シミュレーションゲーム。競馬新聞や、自分が持っているさまざまなデータを入力して、COMが予想をハジキ出す。

当たるも八掛、当たらぬも八掛

所詮、ギャンブルは確率との戦い。どうせやるなら、確率計算に強いCOMに頼った方がマシ。勝率がグ～ンとアップする……かどうかは保証できないけどネ。

文●鈴木三ちゃん

競馬シミュレーション大流行！

イキナリだけど、最近この手のソフトって多いですねェ～。何しろ、このソフトを含め、今までに4本もの競馬シミュレーションゲームが出てるってんだから驚き。同じテーマのシミュレーションゲームとしては、一番数が多いんじゃないの？

確かに競馬とゆーものは、とってもお手軽だし、数字の上では宝クジよりも当たる確立が大きい。それに、国も認める安全なギャンブル？　なので、今ワリとトレンドになっているのも事実。日曜ともなると、競馬新聞を片手に、おじんギャルと呼ばれるお姉サマ方が、競馬場に通うのも納得できる。

それだけ人気が赤丸急上昇の競馬だから、この手のレース結果を予想するソフトがたくさん出てきても、何の不思議も感じない。むしろ、コンピュータ崇拝主義の日本人の気質を考えてみれば、データ整理が得意で、しかも、一発で確率計算の答をハジキ出すコンピュータが、競馬の結果を予想するのは



↑競馬新聞では、もうコンピュータ予想は当たり前。かなり前から実用化されているは、当然のことなのだろう。

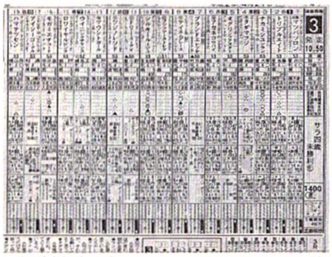
実際の競馬とゆーものは、競馬新聞に書かれているさまざまなデータを自分なりに分析して、レース結果を予想しなきゃならない。それをこのソフトは、データさえ入力すれば、後はコンピュータが勝手にレース結果を予想してくれる。だから、オイラのようにおーちゃくな競馬ファンにとってはまさに夢のようなソフトってワケ。

自分なりの予想で狙い馬券をなかなか決められない人には、本当に便利なソフトといえるね、このソフトは。

データ入力もお手軽、簡単!?

このゲームを実際にプレイするなら、競馬新聞に書かれているデータがきちんと理解できなきゃダメ。逆に、競馬新聞の読み方さえ知っていれば、誰にだって簡単にプレイすることができる。

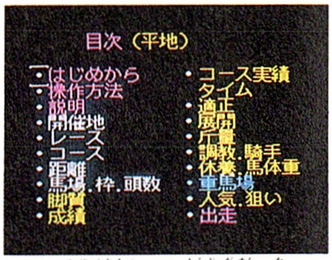
だからといって、競馬の上級者のためのソフトかとゆーと、そうでもない。むしろ、これから競馬をやってみようかな？　とか、なんとなく興味があるという人は、競馬新聞の読み方さえ覚えれば、実に良いテキストとなってくれる。何しろ、1レースにつき、20以上ものデータを入力しなきゃならない。



↑競馬新聞が読めなきゃ、このソフトは豚に真珠。まったく意味が無くなってしまう

これを12レース分、全て入力すれば一日で競馬とゆーものが理解できる。

ただし、競馬新聞一紙だけのデータでは、予想結果に片よりが出てしまうので、最低でも2～3紙のデータを入力しなければならないのが難点。データ入力のしかたは確かに簡単だけど、1レースにつき20以上ものデータを、新聞ごとに入力しなきゃならないとなると、これはもう死ぬほど大変なのだ。こんなに苦労するくらいなら、競馬なんてもうやめたッ!!　と思う人も出てくるんじゃないかな、このソフト!?



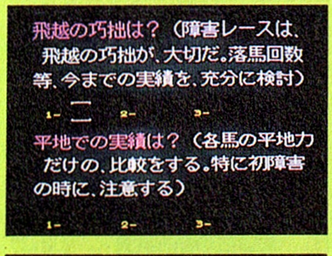
↑データ入力途中でも、目次画面に変えることができる。とっても親切な作りだ

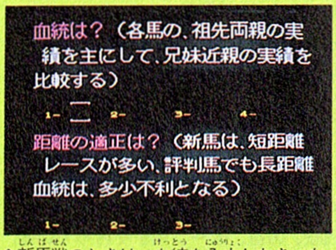
と一ってもリアルな入力データ項目

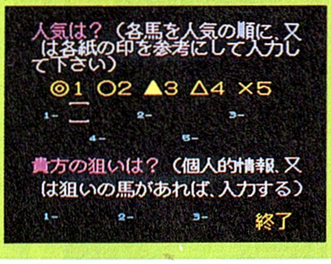
入力するデータの項目は全部で24。これを全て詳しく入力しないと、正確な予想結果は期待できない。特に重要なのは、過去の成績と持ちタイム。そして調教状態と騎手の実績だ。これをいい加減に入力すると、レース結果の予想は、新聞に書かれている各馬の人気だけで左右されるので注意しよう。

入力データ項目

競馬場	最近の実績	各馬の斤量
コースデータ	コース実績	調教状態
距離	持ちタイム	騎手の実績
馬場状態	血統（新馬戦のみ）	休養は？
出頭数	距離の適正	馬体重の増減
単枠指定馬	レース展開	重馬場の巧拙
脚質（位置どり）	飛越の巧拙(障害のみ)	競馬新聞の人気は？
過去の実績	平地の脚力(障害のみ)	自分の狙いは？







↑新馬戦のときは、血統を入力しなきゃならない。過去の実績が無いので、馬を知るためには、必要不可欠なデータなのだ

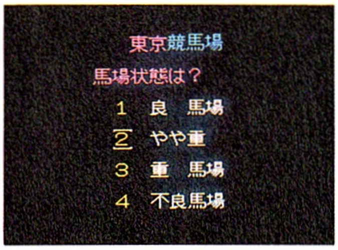
↖障害戦のときにだけ必要となってくる、飛越の巧拙と平地での脚力。さすがにデータが細かい。ファンにとっては嬉しいのだ

←人気は、各競馬新聞によってビミョーに違ってくる。2～3紙の新聞を参考に、ココだけを入れかえて予想するとイイぞ

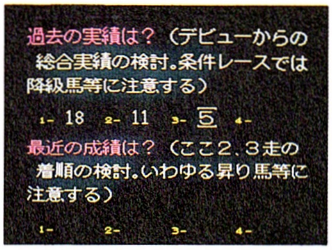
予想したからには結果が知りたい!!

4月22日第2回東京2日レース予想

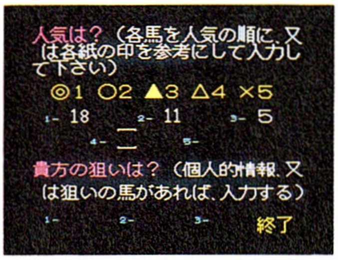
せっかくの競馬予想シミュレーションゲームなんだから、実際のレースを予想してみよう！　てなワケで、4月22日に開催される、第2回東京2日レースの予想をしようと、近くのサンチェーンへ競馬新聞を買いに走る。買った新聞は全部で3紙。これは仕事なんだからと思いつつも、ボクの顔はユルミっぱなし。仕事で競馬ができるなんて、ボカァ～幸せだなあ！　しかし、それが甘い考えだったのに気づいたのは、データを入力し始めて2時間後。1レースにつき、各3紙の新聞のデータを参考に入力していくため、すごく時間がかかってしまうのだ。結局、12レース分のデータを入力するのに6時間もかかってしまった。あ～、競馬新聞の読みすぎで目が痛いぜ！



↑メインの11レースの馬場状態は、天気が回復しそうだから、やや重にでもするか



↑過去の実績、最近の成績は、とても重要なデータのひとつ。新聞を良く見て入力!!



↑予想結果を一番大きく左右するのが人気。各紙を良～く見て検討するのがポイントだ



↑データを全て入力すれば、予想が5点出てくる。しかし、全て当たるとは限らない！

【全12レースのCOM予想】

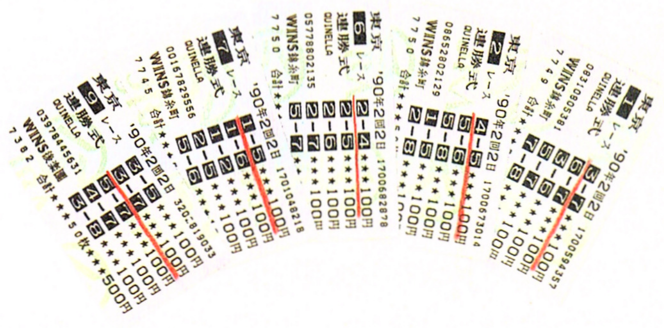
1R	3—7、6—7、3—6 5—7、7—8	7R	1—5、1—6、1—2 2—5、5—6
2R	4—5、5—6、5—8 1—5、2—8	8R	1—4、1—6、1—8 4—8
3R	4—5、4—6、4—7 2—4、5—5	9R	3—5、3—7、5—7 4—7、3—8
4R	5—7、1—7、4—7 7—8、1—5	10R	5—6、6—7、5—7 3—6
5R	5—7、1—7、4—5 2—5、2—7	11R	3—8、5—8、7—8 1—8、3—5
6R	2—4、2—5、2—6 2—7、5—7	12R	1—2、2—6、5—8 1—5、6—8

12レース中、5レースが的中！

さあ！　やってきました場外馬券売場。昨日の予想が当たるかどうか楽しみなところ。ただし、昨日の予想では、馬場状態をやや重に設定してある。それが、今日の発表では馬場が不良となっている。これが予想にどれだけ影響を与えるかが心配だ。何はともあれ、コンピュータがハジキ出した予想を元に12レース分の馬券を買うことにした。1レースにつき5点、1点100円ずつの馬券だ。今回は、仕事なので自分の馬券が買えないのが少し残念。

【全12レースの結果報告】

1R	3—7	配当金	670円
2R	4—5	配当金	1010円
3R	2—6	配当金	740円
4R	6—7	配当金	2180円
5R	1—5	配当金	850円
6R	2—4	配当金	1710円
7R	1—5	配当金	400円
8R	5—6	配当金	1190円
9R	3—7	配当金	1150円
10R	2—7	配当金	9620円
11R	1—2	配当金	4930円
12R	4—6	配当金	5790円



回収金額　4940円

世の中そんなに甘くない

結局、レースの結果は5勝7敗と終った。馬券を買うのに使ったお金は、合計5800円。回収できたお金は4940円。差し引き860 円の損。

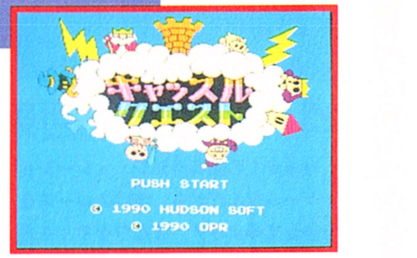
でも、よ～く考えてみれば、これはかなりイイ結果と言える。何しろ、今回は時間も無かったので、3紙の競馬新聞しか参考にしていなかった。4～5紙を参考にしていれば、勝率はもっとアップしていただろう。つまり、参考データが多ければ多いほど、勝率も高くなるってワケだ。

ただし、穴がらみの荒れたレースに対しては、まったく対応できないのもたしか。例えば、最終の12レースは、個人的に配当57倍の4—6を予想していたのに、コンピュータの予想ではカスリもしてない。

とはいっても、人気のデータを入力するときに、参考にしている新聞の本命予想ではなく、穴予想を参考にすればフォローできるけどね。とにかく、賭けようとさえしなければ、それなりに楽しめるソフトだね。

キャッスルクエスト

カセット ハドソン
5月18日発売／¥5800(税抜き)



さまざまな形の城を舞台に、個性あるキャラクターたちがぶつかり合う。将棋をベースに、トランプの乱数でバトルを進める、新型シミュレーション。

まじめでやさしいシミュレーション

ドラゴンが、一つ目巨人が軍人将棋の駒となり、魔法を駆使して大活躍。ボードゲームにシミュレーション要素を取り入れた、新しいタイプの好ゲームだ。

文●石野ミチホ

お手軽な戦略性

ああ。もう、本当に久しぶりなのだ。何かがかって、本心から誰にでも薦められるゲームが出たのが、だ。ルールにさえなじめればハマることうけあい。そのルールも、将棋、チェス、軍人将棋、テーブルトーク、シミュレーション、このどれかひとつでも知っていればかんたんに入っていけるのだ。近来まれな親切設計には、もう泣けてくる。

まあ、誰にでもといったのはちょっと大げさかも知れない。でも、例えば将棋なんかがきらいな人には特にすすめないが、下手だとか、苦手だとかいう人にならー分すすめられるだろう。ルールは確かに複雑だが、それを理解させるための工夫は必要十分。だから、面倒くさがりやでも戦略性（めいたもの）がたっぷりと味わえるのだ。



↑わざと将棋を意識した、こんな面もちゃんと用意されている。親しみやすいのだ



↑かとおもえば、マジシャンばかりのこんな面。魔法で押すか、魔法を使わせないか

“地味”は美点だ！

このゲーム、アクション性はまったくないし、ドラクエやFFみたいな盛りだくさんのイベントもない。そういった意味では確かに地味なゲームといえるだろう。しかし、そんな比較はまったく意味がない。このゲームは、オセロや将棋のように、一家にひとつ、いつでも楽しめる定番として置かれるような性質のゲームなのだ。

強くなり、コンピュータ対戦に飽きたら、次はぐっと手ごわいクエストモード、これも制覇したら2人プレイでと、いつまででも楽しめる。しかも、単なるボードゲームのファミコン化とはまったく違うオリジナルなのである。新しいゲームシステムを破綻なく構成した力量も見事だが、そのシステムで対戦コンピュータの思考ルーチンを作るのには、さぞや苦労したことだろう。

その思考ルーチンも、とてもよくできている。やや、攻撃にかたより過ぎたきらいもないではないが、コンピュータ対戦の場合、その方がスリルもあるし、手応えもあるので正解だったのではないだろうか。特にデーモンの強さは、人間ではまねのできないものがある。まさに悪魔的な強さ。クエストモードでは注意されたし。

そんなわけだから、テーブルゲームのコンピュータ化のような側面を持ちながらも、ひとりで遊べるゲームとしても高い完成度を持ち得たのである。



←地味といっても別に、よくあるRPGの画面と変わらないでしょう

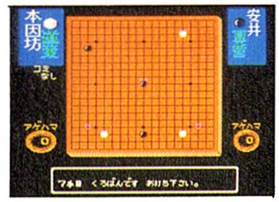
ゲームの歴史を踏まえて…

いつになくほめまくってるけど、まだほめるぞ。個人的に気に入ったことも確かだけど、好ききらい抜きでこれという欠点がないのだから仕方がない。

ただ、本当に新しいゲームなのかといえば、微妙ではある。既存のゲームの寄せ集めではないかといわれれば確かにその通り。でも「なんだこれか」という落胆では決してない。「この楽しさはなんだっけな？」といううれしい記憶である。大げさにいえばゲーム史的記憶を凝縮したゲームというか。

でも、逆に、今こういうゲームが出てくるということには、ファミコン史的な必然があったようにも思える。RPGの隆盛で、ファミコンにはシナリオが不可欠なものとなってしまった感があるが、昔はシューティングものにエンディングなぞなかった。ユーザーの成長に合わせて肥大化していくファミコンは、もう楽しさと遊びやすさのバランスをとりきれなくなっているのだ。あのドラクエでさえも。

で、今何が必要かということで、このゲームなのだ。ただ、安易なパズルゲームラッシュとは何の関係もないぞ。



←伝統ボードもののFC化。たくさんあるね



←トランプをFCにまかせたスゴロクタイプ



←軍人将棋にも近い世界をFCらしい演出で

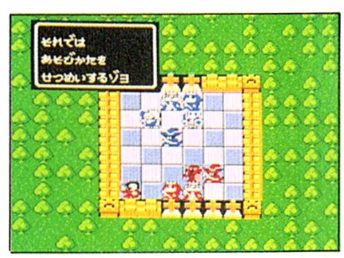


←シミュレーションの新風だ。工夫は買える

未来を見すえたゲームです

それにしても最近のハドソンだ。どのゲームからも「わかりやすさ」「ていねいな仕上げ」、さらには「初心者の啓蒙」というはっきりした共通コンセプトが透けて見えてくる。基本に戻ることこそがよいゲームを生み、よいゲームはユーザーを成長させると。そういうことなんでしょう、きっと。

ハドソンの努力はもっと評価されてもいいと思うぞ、ということで、極私的ながら、私石野の「とりあえず今年いっぱいはハドソンを支持するぞ」宣言だ。宣言してどうするといわれても困るが。



↑オープニングデモを見ればゲームがわかる。昔は常識だったんだよな、これって

ルールはカンタン、遊んでおぼえよう

モード解説

マニュアルモード

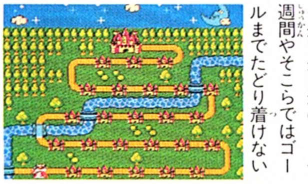
実際のゲーム進行を画面で見る、超親切マニュアル。全キャラクターの、細かい能力や特徴の検索もできる。さすがにプレイ中見ることはできないが。



←プレイ中に見るステイタスよりはるかに精密なキャラのデータだ

クエストモード

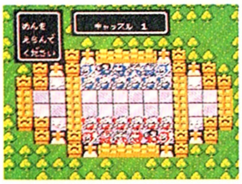
コンピュータ相手に、20を越す面をクリアしていくシナリオ的モード。キャラの配置にハンデがあり、基本設定の面とは比較にならない難しさだ。



←長い長い道のり。一週間やそこらではゴールまでたどり着けない

セレクトモード

これがいちばんノーマルなモード。基本設定の面を、対コンピュータか2P対戦でプレイする。城（面）の形によって、さまざまな戦略が楽しめる。



←好きな面を選んで遊ぼう。2Pプレイはケンカになりそうなほど

エディットモード

城の形、キャラクターの配置など、まったく自由に変更、作製できるモード。オリジナル面が楽しめるだけでなく、ハンデマッチに利用できる。



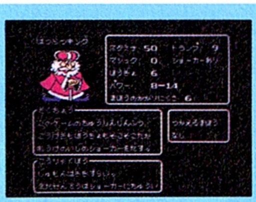
←でたらめな面を作ってみた。宝箱はいいことばかりじゃないぞ

キャラクター紹介

キャラクターというか、駒というか、とにかく10数種。うち、王様と王女をのぞく全キャラクターは〝出世〟することができる。ここでは一部を紹介。

4キャラとも、戦いのカギを握る重要キャラだが、このほかにもデーモン、ドラゴンなどは要チェック。その強力な能力を知っておきたい。

はりきりキング



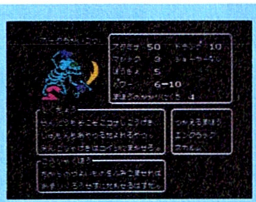
この王様の首が勝敗を決める。能力は平均的だが、一撃必殺の切札を持つ。全方向に1コマずつ動ける。

おてんばクイーン



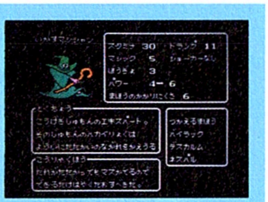
ピカイチの機動力と治療系呪文が特色。全方向にかなりの距離移動できる。王様とともに、出世ができない。

スーダラがいこつ



雑兵の中ではいちばんつかえる。特に出世してからの攻撃呪文はマジシャンなみ。移動は将棋の銀と同じ。

いかしたマジシャン

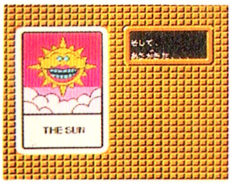


壮絶な威力の攻撃呪文を使い、MPも高い。そのかわり移動、体力、攻撃はからっきし。使い方しだいだ。

ルール

ターンと日付

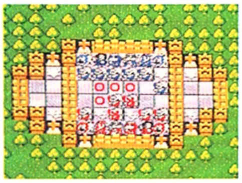
ゲーム進行の単位は、双方のあらゆる行動ひとつづつで数えられるターンと、30ターンで1日の日付とがある。ターンは、最初に決めた先攻後攻が最後まで守られる。30ターン終了で日が暮れて、朝になると生き残ったキャラすべての体力、魔法が回復する。日暮れまでの残りターン数はいつでも確認できるので、特に残り少なくなってからはこまめに確認しよう。



←朝になれば、敵も味方も元気いっぱい。上手に利用したいものだ

移動

キャラによって移動パターンはまったく違うが、カーソルをあわせると移動可能範囲が表示される。障害物やカンオケは飛び越せるが、そこに移動することはできない。出世で移動パターンが変わるキャラもあり。



←このように、可動範囲がきれいに表示される。この上なく便利だ

バトル

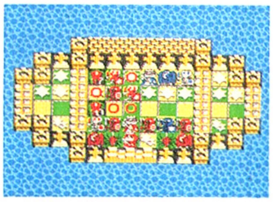
同じ場所に敵と味方が重なると画面が切り替わり、戦闘開始。仕掛けた方が有利になるシステムだ。戦いは、かわりばんこにトランプで出す乱数によって進められるが、各キャラ固有の乱数マックス、防御力、攻撃力によって有利不利が出てくる。攻撃魔法は移動時のみ使用可能だ。

死・墓・蘇生

バトルで負けたり、魔法によって体力0になると、そのキャラは死ぬ。バトルで負けた場合、自陣の後方に墓ができ、墓がいっぱいになると壁がせりあがって面が狭くなる。魔法で死ぬとその場でカンオケとなり、その死体は倒した側の所有となる。蘇生は所有者が1ターン使って行えるが、失敗することもある。

出世

基本的には敵陣に、星のマークの床がある。ここにたどり着いたキャラは出世し、体力、魔法が回復する。将棋でいう〝成り〟みたいなもので、能力的に圧倒的に有利になるのだ。



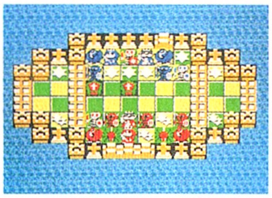
←出世したら、単なる歩兵もずいぶん便利に



←動けない状態は危険。なるべく道をあけよう



←手に汗握るバトルシーン。運がものをいう



←墓が並ぶ。もうひとつで壁がせり上がるぞ



←お。出世だ！体力も回復していうことなし



←カンオケには有効期間があることに注意！

Dragon Quest IV Journal 導かれし者たち

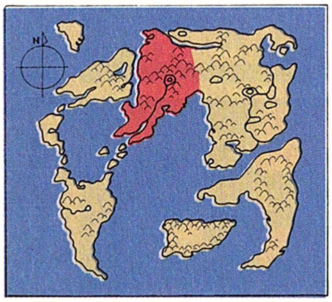
GAME-PLAY REPORT PART VIII

ドラクエⅣのメインとなる第５章の物語が始まります。ここからがいよいよ本番。今までの冒険は、プロローグでしかなかったという感じですかね。

第5章に突入

導かれし者たちが集まる

主人公である勇者がいよいよ登場する第５章。勇者は世界の平和を守るために、仲間となる導かれし者たちを探して、旅をすることになるのだ。導かれし者たちとは、これまでの各章に登場した７人の主人公たちのこと。彼らは世界のどこかで、勇者と出会う日を待っている。そして、勇者のもとに導かれし者たちが勢揃いしたとき、本当の戦いが始まるのだ。



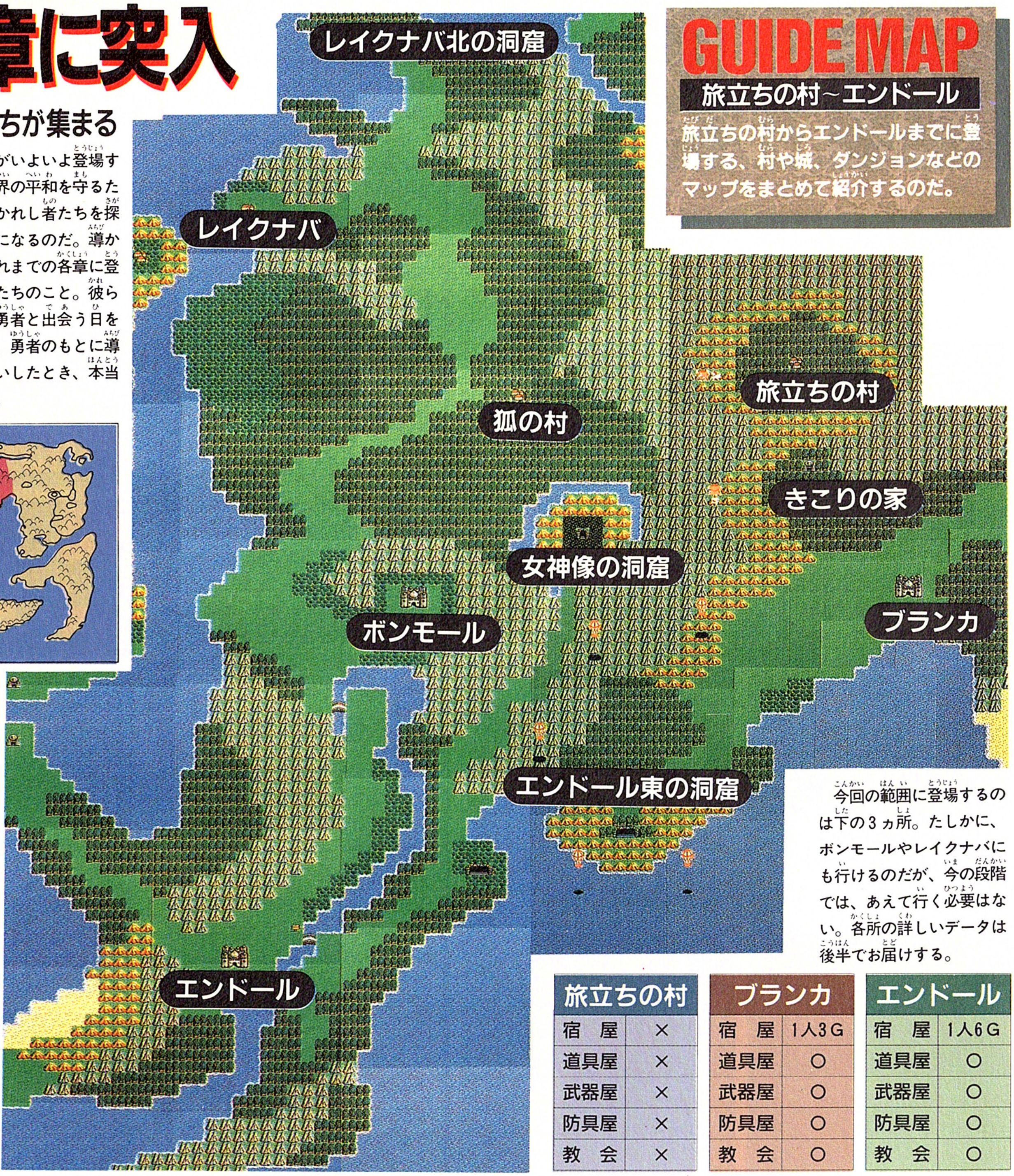
進行チャート

旅立ちの村 → きこりの家 → ブランカ → エンドール東の洞窟 → エンドール

GUIDE MAP

旅立ちの村～エンドール

旅立ちの村からエンドールまでに登場する、村や城、ダンジョンなどのマップをまとめて紹介するのだ。

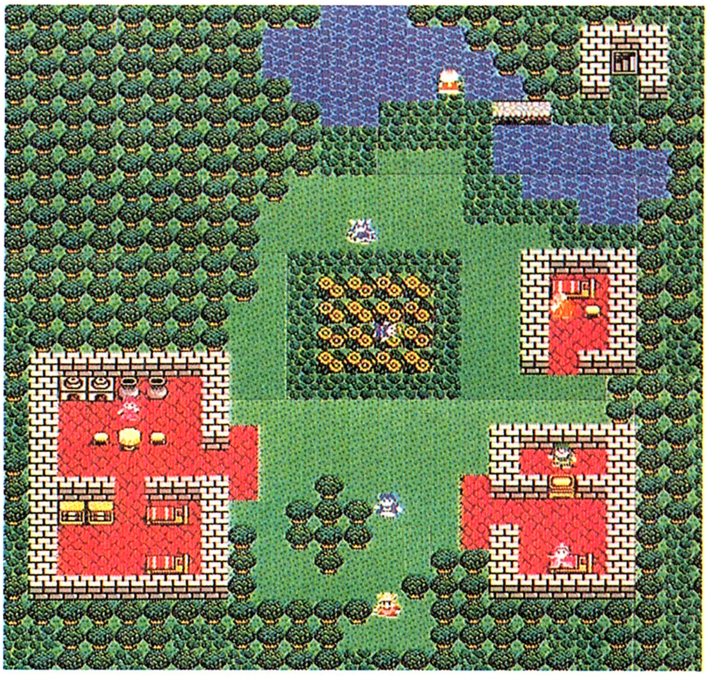


今回の範囲に登場するのは下の３ヵ所。たしかに、ボンモールやレイクナバにも行けるのだが、今の段階では、あえて行く必要はない。各所の詳しいデータは後半でお届けする。

旅立ちの村	
宿屋	×
道具屋	×
武器屋	×
防具屋	×
教会	×

ブランカ	
宿屋	1人3Ｇ
道具屋	○
武器屋	○
防具屋	○
教会	○

エンドール	
宿屋	1人6Ｇ
道具屋	○
武器屋	○
防具屋	○
教会	○



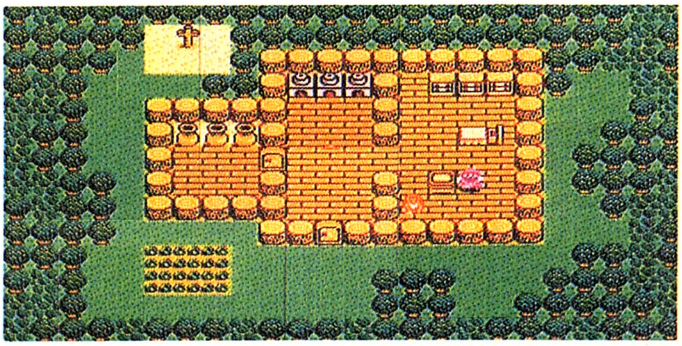
◀旅立ちの村

GUIDE MAP
旅立ちの村～エンドール

エンドールのはるか東の山奥にある、名もない小さな村。おまけに、村に住む人たちは表に出ないうえ、よそ者も寄せつけずひっそりと暮らしていたので、その存在を知る者もほとんどいない。そして、旅に出るまでの間、勇者はこの村で平和な日々を過ごしていた。

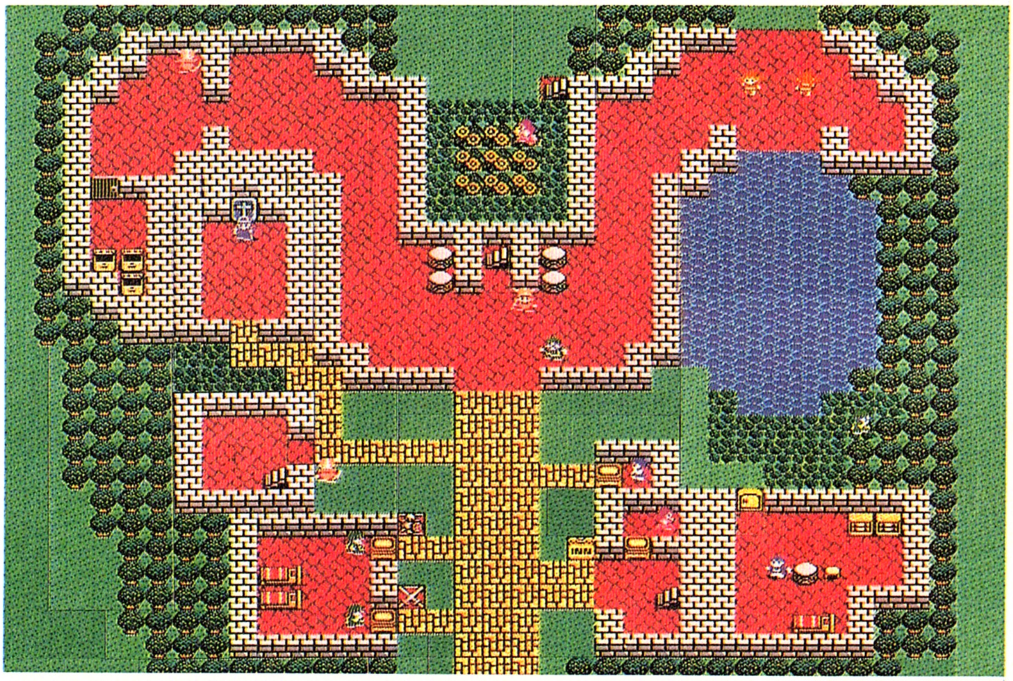


←旅立ちの村にある勇者の家が、5章のスタート地点となる。この先、思いもかけぬ事件が待っている



▲きこりの家

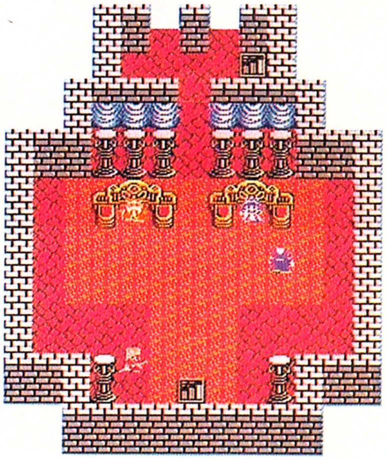
旅立ちの村から、ブランカへと向かう途中にある一軒家。中には、年老いたきこりが1人で暮らしている。旅立ちにあたって、ゼヒとも立ち寄りたい場所でもある。



◀ブランカ

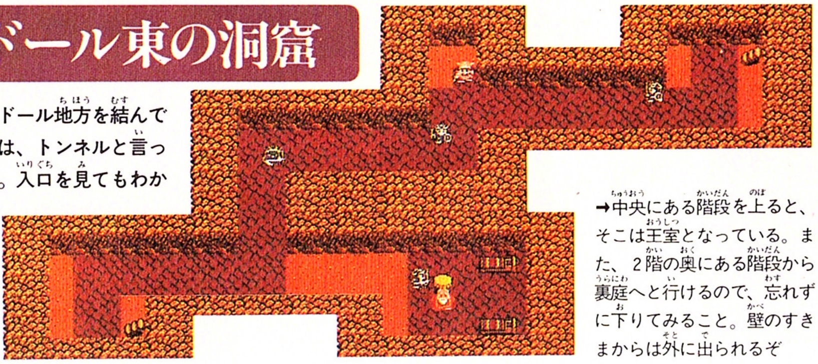
山を下りたところにある小さなお城。とはいっても、教会はあるし、他の店もすべてそろっているので、旅の準備を整えることはできる。しばらくはここを拠点としよう。

▼お城の2階



→中央にある階段を上ると、そこは王室となっている。また、2階の奥にある階段から裏庭へと行けるので、忘れずに下りてみること。壁のすきまからは外に出られるぞ

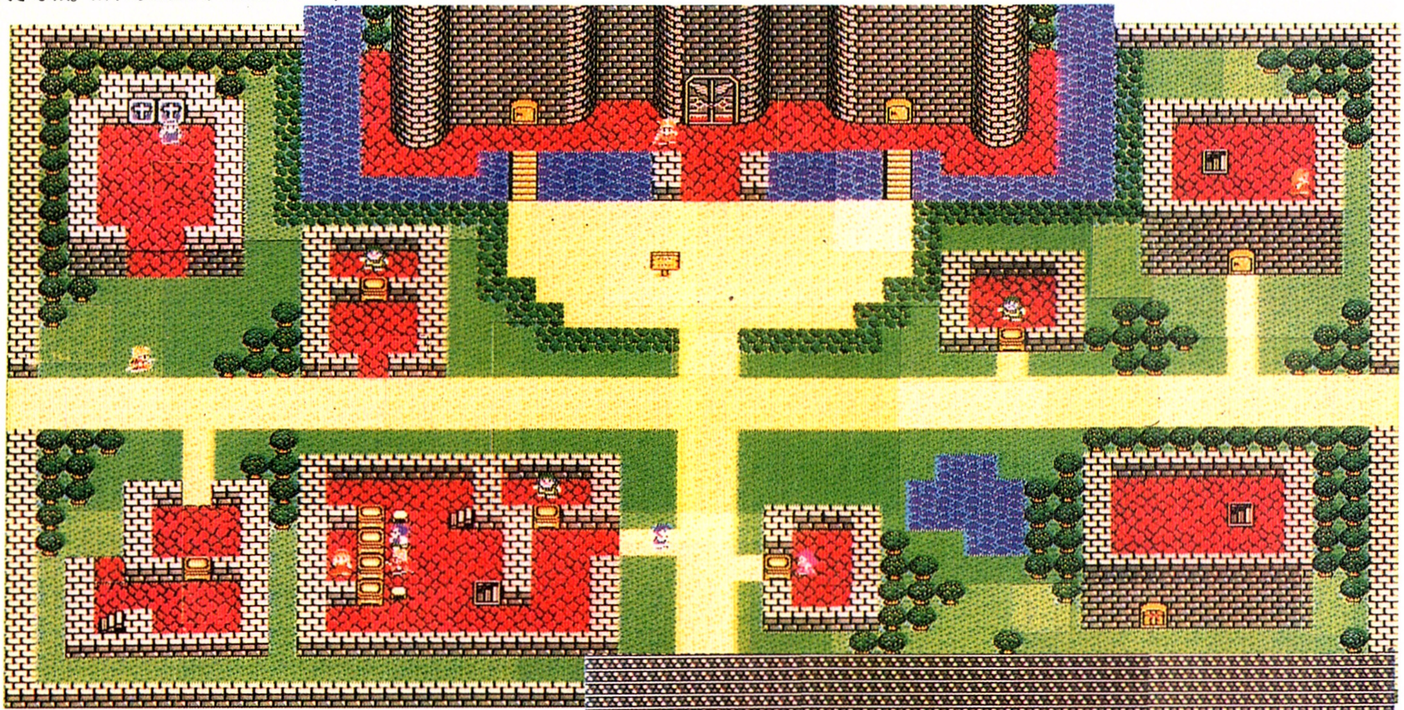
▶エンドール東の洞窟



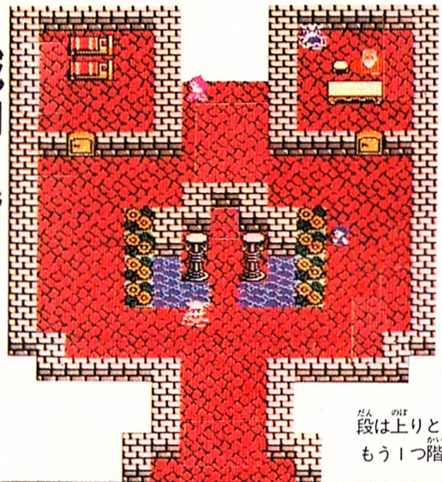
ブランカ地方とエンドール地方を結んでいる洞窟。というよりは、トンネルと言ったほうが正しいだろう。入口を見てもわかるように、馬車の通行も可能である。ただ、役目としては、単なる通り道として利用するだけなのだ。

エンドール

これまでにも何度となく登場した、大きな城。城下町のほか、コロシアムやカジノもあることはご存じのとおり。また、店のメニューも変わってはいない。ただ、メッセージ関係は今までと大きく違っているので、もう1度くまなくまわって情報を集めることを忘れずに。あと、1軒だけ新しい店(?)が増えているのだ。今のところあまり利用することはないだろうが、後々とても便利になる店なので、ゼヒとも覚えておいてほしい。

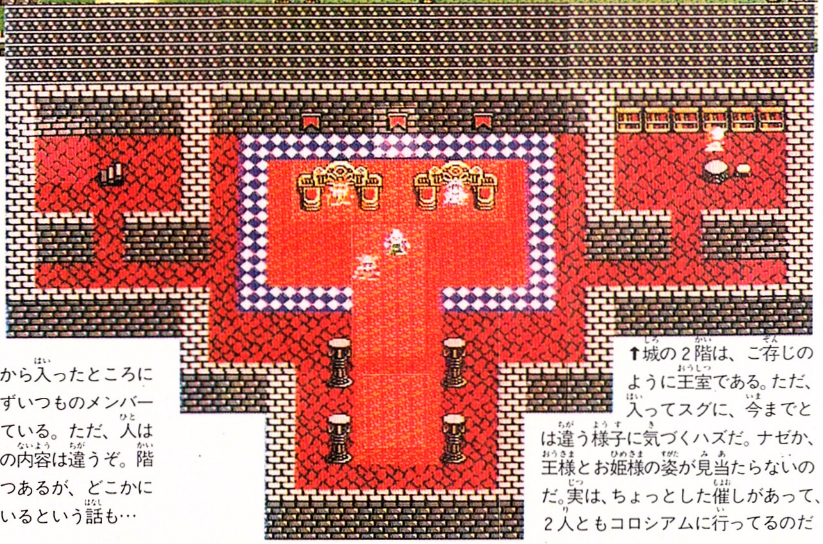


城内1階



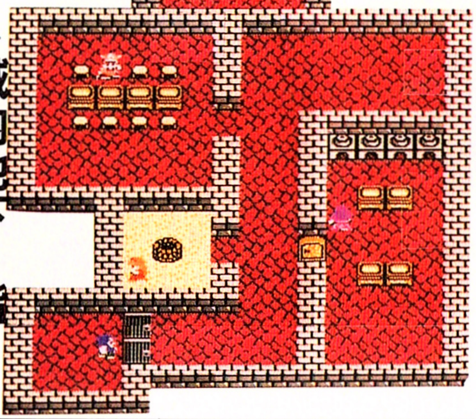
←中央の城門から入ったところには、相変わらずいつものメンバーが歩きまわっている。ただ、人は同じでも、話の内容は違うぞ。階段は上りと下りが1つずつあるが、どこかにもう1つ階段が隠されているという話も…

城内2階



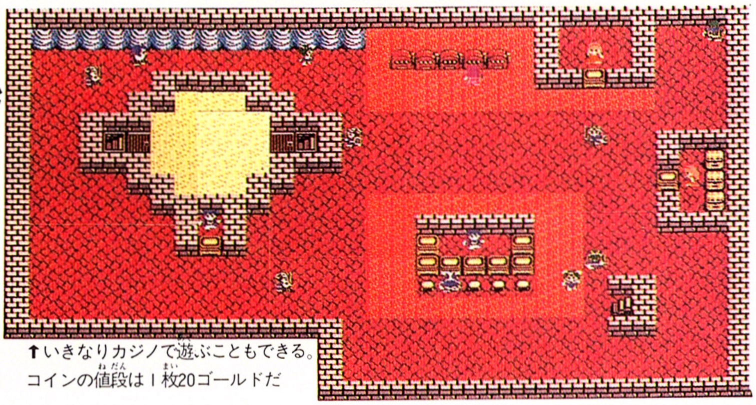
↑城の2階は、ご存じのように王室である。ただ、入ってスグに、今までとは違う様子に気づくハズだ。ナゼか、王様とお姫様の姿が見当たらないのだ。実は、ちょっとした催しがあって、2人ともコロシアムに行ってるのだ

城内地下1階



←地下1階にいるのも、見覚えのある人たちばかり。ここにかぎっては、話の内容も今までとほとんど同じ。違うのは兵士ぐらいのものなのだ

カジノ



↑いきなりカジノで遊ぶこともできる。コインの値段は1枚20ゴールドだ

AREA DATA

旅立ちの村～エンドール

マップで紹介した各地のデータやチェックポイントを、写真とともに、まとめて詳しく紹介していくぞ。

旅立ちの村

劇的な勇者の旅立ち

ある日突然、平和な村を襲った不幸な出来事。村の人たちの手によって、勇者は難を逃れることができたのだが…。そのときから、勇者の長くて険しい旅が始まることになるのだ。



↑勇者は剣や魔法の修業をしながら、平和に暮らしていたのだ

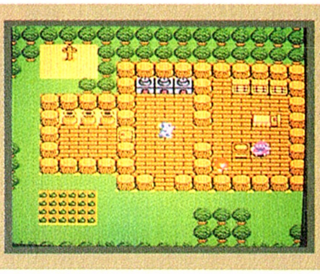
↓この日も、いつもと変わらない朝の風景だと思われたが…



きこりの家

城への中継地点

山を下りる途中に立ち寄った家には、口は悪いが親切なきこりが住んでいた。彼にもまた、悲しい出来事があったようだ。



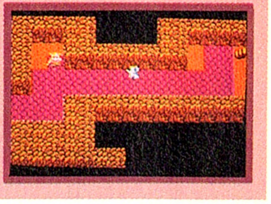
←思ったより親切な人なので、何度か足を運んでみるとイイ

エンドール東の洞窟

新大陸への通り道

ブランカを後にして、エンドールへと渡るために洞窟を通り抜ける。ある人が大金を投じて作ったというこのトンネルのおかげで、両国間には新たなる交流が持たれているのだ。

↓洞窟の中を歩いていると、たまにイイことがあるらしいぞ



ブランカ

仲間となる者を求め、次なる目的地へ

きこりの家を出て、さらに山を下りていくと、そこにはブランカの城がある。まずはここが、勇者の第一の目的地となっているのだ。ブランカに来るまではセーブすることができないので、たどり着いたらまっさきにセーブしておくとよいだろう。

旅を始めたばかりの勇者の装備は、実に貧弱なもの。ムリなく進んでいくためにも、しばらくの間はブランカの近辺でお金を稼ぎ、装備を整えることに専念しよう。また、情報集めも忘れずに。仲間となる人のことや、次なる目的地の話を聞くことができる。

◆防具屋

まず始めに買うべきものは、“かわのたて”だろう。その後、お金にまだ余裕があるようなら、“きのぼうし”も買っておきたいものだ。“かわのよろい”は、ここに来るまでに手に入れているハズだぞ。

※装備できる人は、各キャラの頭文字で表されている。ゆ=勇者、ラ=ライアン、ア=アリーナ、ク=クリフト、ブ=ブライ、ト=トルネコ、ミ=ミネア、マ=マーニャ。全員と書かれているものは、8人の仲間たち全員が装備できること。

商品名	値段	守備力	装備できる人
かわのよろい	180G	+12	ゆ、ラ、ア、ク、ブ、ト
くさりかたびら	350G	+18	ゆ、ラ、ア、ク、ト
かわのたて	90G	+4	ゆ、ラ、ク、ブ、ト、ミ
うろこのたて	180G	+7	ゆ、ラ、ク、ブ、ト、ミ
かわのぼうし	65G	+2	全員
きのぼうし	120G	+6	ゆ、ラ、ア、ク、ト、ミ

◆武器屋

“どうのつるぎ”を最初から持っているので、今の段階で買い替える必要はない。お金はすべて防具にまわしてしまおう。

商品名	値段	攻撃力	装備できる人
こんぼう	30G	+7	ゆ、ラ、ア、ク、ミ、ト
どうのつるぎ	100G	+12	ゆ、ラ、ク、ミ、ト
いばらのむち	200G	+14	ゆ、ラ、ア、ク、ミ、ト、マ
ブーメラン	350G	+18	全員

◆宿屋

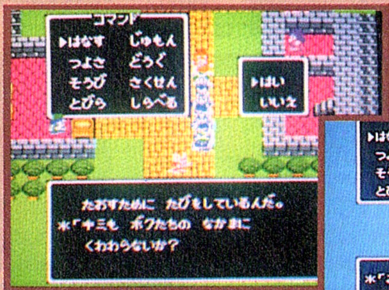
1人につき1泊3G

料金は安いのだが、少しでもお金を節約したいのなら利用しないほうがイイ。とはいっても、体力を回復するなということではない。ほかにもっと便利なところがあるということなのだ。できれば、そちらの利用をおススメする。

◆道具屋

始めのうちは、回復呪文が使えない勇者としては、やはり“やくそう”は欠かせない。できたら、必ず1つは持ち歩くようにしたいものだ。“キメラのつばさ”も、お金に余裕があれば持っていると便利。

商品名	値段
やくそう	8G
どくけしそう	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G



←魔物を倒すために旅をしているという4人組に出会った。仲間にならないかと誘われるのだが、彼らが導かれし者たちなのか？

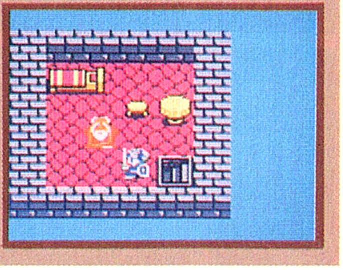


→宿屋の2階も忘れずに行くこと。古くからの言い伝えとは、どんなことだろう



↑最近になって、魔物退治の連中がよくこの城を訪れるそうだ。さっきの4人組も、そんな感じだったしね。もしかしたら、王様が何か知っているのかもしれないぞ

↓屋根のある民家の2階には、1人の老人が住んでいる。この老人はすでに、旅立ちの村で起こった出来事のうわさを耳にしており、そのせいで悲観的になっているのだ



エンドール

新たなる出会いが待つ

洞窟を抜けると見慣れた風景が広がり、次なる目的地のエンドールにたどり着く。ここでは、新たなる出会いが待っているので、すみずみまでまわって人々の話を聞いてみることが大切だ。今後の冒険を、大きく左右することになるぞ。また、武器や防具もかなり強力なものを売っている。東へと向かう前に、ゼヒとも装備を強化しておこう。



↑遊ぶにしろ遊ばないにしろ、カジノは必ずのぞいてみること。思わぬ話が聞けるかも？

◆宿屋

1人につき1泊6G

◆道具屋

商品名	値段
やくそう	8G
どくけしそう	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G
まんげつそう	30G
きのぼうし	120G

AREA DATA
旅立ちの村～エンドール



↑砂漠の向こうには何が待っているのだろう

◆防具屋

次なる目的地へと向かう前に、最低でも"くさりかたびら"と"うろこのたて"を、勇者に装備させてあげたいものだ。

商品名	値段	守備力	装備できる人
くさりかたびら	350G	+18	ゆ,ラ,ア,ク,ト
せいどうのよろい	700G	+25	ゆ,ラ,ク,ミ,ト
てつのよろい	1200G	+30	ゆ,ラ,ク,ミ
てつのまえかけ	1500G	+32	ト
うろこのたて	180G	+7	ゆ,ラ,ク,ブ,ト,ミ
てつのたて	650G	+12	ゆ,ラ,ク,ミ,ト

◆武器屋

そろそろ武器も新しいものが欲しいところ。ただ、今の段階では"くさりがま"を装備させておけば充分と言える。

商品名	値段	攻撃力	装備できる人
くさりがま	550G	+20	ゆ,ラ,ア,ク,ト,ミ
どくがのナイフ	750G	+24	ブ,ト,マ,ミ
てつのやり	880G	+28	ゆ,ラ,ク,ト
モーニングスター	1250G	+33	ラ,ク,ミ
せいぎのそろばん	1600G	+35	ト

MONSTER FILE

旅立ちの村～エンドール

範囲内に出現するモンスターは全部で14種類。しっかりチェックしよう。

データの見方は下の通り。
HP—HPの基本的な数値。
G、EX—倒したときに手に入るゴールド経験値。
PLACE—主な出現地域。
なお、データは編集部が独自に調査したものです。



スライム
HP……8
G……2
EX……1
PLACE……ブランカ

すっかりおなじみとなった、ドラクエ最弱のモンスター。憎めないヤツだ。



おおみみず
HP……11
G……6
EX……3
PLACE……ブランカ

特殊攻撃はなく、ただ体当たりで攻撃してくるだけ。最初は手強いかも。



みみとびねずみ
HP……11
G……5
EX……3
PLACE……ブランカ

すばやい動きで空中から襲撃してくる。先制攻撃にはくれぐれも注意。



ももんじゃ
HP……10
G……8
EX……3
PLACE……ブランカ

呪文は使えないし、攻撃力も強くない。比較的戦いやすいモンスターだ。



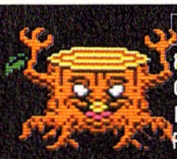
メラゴースト
HP……12
G……16
EX……6
PLACE……ブランカ

肉弾攻撃だとよけたり分裂したりするので、呪文での攻撃がおススメ。



バブルスライム
HP……12
G……8
EX……6
PLACE……ブランカ

攻撃力はそれほどでもないが、毒を持っている。暗いところを好んで出現。



はさみくわがた
HP……9
G……4
EX……1
PLACE……ブランカ

ピンチになると、薬草を使って体力を回復する。一撃で倒せないとツライ。



キリキリバッタ
HP……8
G……2
EX……1
PLACE……ブランカ

特殊攻撃はないし、攻撃力も弱い。見た目ほどこわくはないのだ。



エアラット
HP……16
G……7
EX……3
PLACE…エンドール

スライムと並んで弱いモンスター。ただ、集団で現れることが多いのだ。



エアラット
HP……16
G……7
EX……3
PLACE…エンドール

群れをなして、空中から襲いかかってくる。呪文で一気に倒してしまおう。



みならいあくま
HP……16
G……13
EX……11
PLACE…エンドール

1回だけ、メラを使って攻撃してくる。あとはフツーの攻撃だけなのだ。



キラースコップ
HP……16
G……10
EX……9
PLACE…エンドール

力をためて、次のターンで一気に攻撃する。力をためてる間がチャンス。



ダックスビル
HP……20
G……10
EX……14
PLACE…エンドール

ルカニの呪文を使うので、攻撃力の高いモンスターといっしょなら要注意。



ひとくいそう
HP……15
G……18
EX……7
PLACE…エンドール

特殊攻撃はないが、集団で現れることが多い。ホイミスライムも呼ぶぞ。

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

DRAGON QUEST IV

友の会

松川さんに質問

Vol. 8の松川さん！　ぜひドラクエIVがよくなかった理由を教えてください。僕自身もよくないと思ったんですが理由が浮かばないんです。

いままでドラクエは僕たちの期待に120点の出来で応えてくれていたのが、IVでは100点の出来という感じがするんです。この20点がドラクエをここまで引っ張ってきたんだと僕は思います。100点じゃドラクエじゃないんです。「わがまま言うな」という人もいるかもしれませんが、IIIまではそうでした。堀井さんだったらやってくれると信じてVに期待します。それができたならドラクエはもっと大きく"世界のドラクエ"になれるんじゃないでしょうか。

No.0499　静岡県・ＦＺＲ

この20点、つぎの意見ではこう考えてるようだよ。

ドラクエIVは何を伝えたかった

ドラクエシリーズはファミコンプレイヤーに新しいものを伝えてきました。ＩではＲＰＧの楽しさを、IIではパーティープレイの興奮を、IIIではキャラクターメイキングのおもしろさを教えてきました。もちろんドラクエスタッフにもそういう意図があったはずです。

それならIVでは？　結局ドラクエスタッフはドラクエIVを通じて何を伝えたかったのでしょうか。ＡＩによるオートバトルの楽しさでしょうか。ＮＰＣの登場でしょうか。

ファミコンプレイヤーの知らないパソコンゲームやボードゲームが持つ違った楽しみを伝えたかったハズです。それがあるのかないのか何なのかがわかるまで、ぼくはドラクエIVを前作までのように高く評価できません。

No.0154　広島県・まっく

目新しさがもの足りなかったのかな？

松川さんに反論

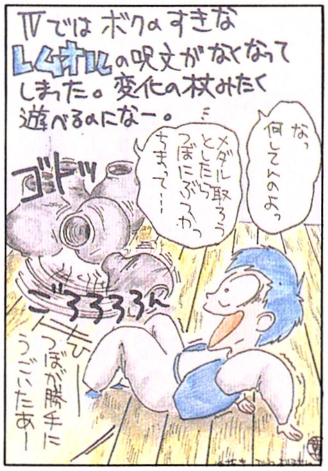
松川さん、たしかにドラクエIVは今までのシリーズとは違ったタイプになってしまったと思います。私も少しとまどったけれど、やっぱりドラクエだなって感じます。

悪いところだけを見たり感じたりしないで落ち着いてやってみればいいと思います。そーすればきっとＦＦなんかよりもすばらしいところもある、違ったところもあるってゆーのが分かると思います。

以前松川さん「堀井さんモンクばっかり言われてかわいそう」って言ってましたよね。私も今同じように思ってます。こんどみんなでVはどうしたらいいのか話合いたいですね。

No.0500　栃木県・いのとも

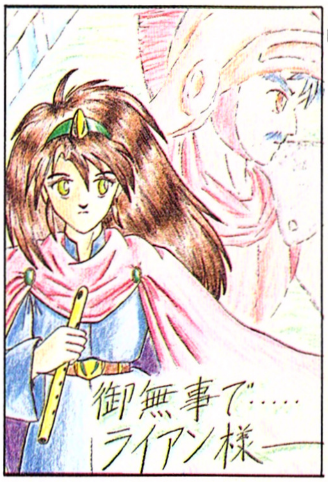
同様にIVはいいのに…って意見もたくさんきてますよ。



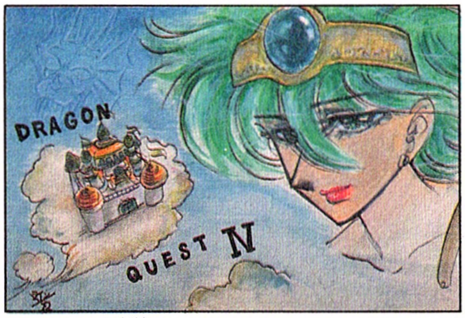
◀No.0196　山口県・竜の女王



◀No.0158　静岡県・テドンかつ丼



◀No.0502　静岡県・片岡龍秋



▲No.0501　三重県・ラインダンス

マスターズクラブ新コーナー設立につき

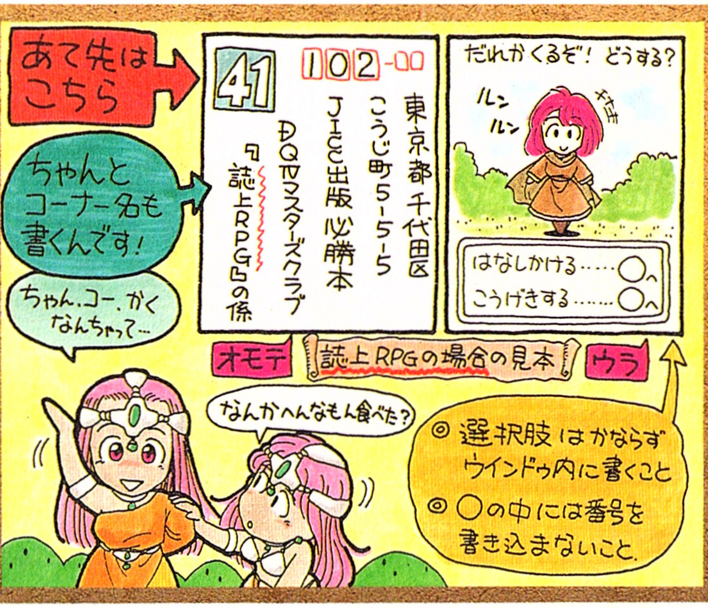
投稿大募集!!

ドラクエ騒ぎも、一段落した感のある今日この頃、マスターズのみなさんはいかがお過ごしですか？

さて、このたび当マスターズクラブでは、いくつかの新コーナーを加え、よりパワーアップしてお送りすることになりました。そこで、まずはみなさんからの投稿を募集したいと思います。今回募集する項目は、次の通りです。

あなただけが知っているデータ、もしくは、あなたの調べたデータを教えてください。ただし、あぶないネタはボツなのでご注意を。名付けて、マスターズ・リポートとでも申しましょうか。近いうちに第１回として、「格闘技場におけるデータ的確率論」(No.0154　広島県・まっく)をお届けしようと思ってます。ギャンブル好きのみなさん、お楽しみに。

あと、こんなコーナーをやってほしいというご意見、ご希望がありましたら、ドシドシお送りください。よろしくお願いします。



WIZARDRY®

まだかまだかの声におこたえして
ついに登場

ウィザードリィIIIのすべて

6月15日発売予定／予価850円 ／ベニー松山・著

**名著の誉れ高き「ウィザードリィのすべて」の続編、刊行決定！
ファミコン版「ダイヤモンドの騎士」の真実を完全収録。前作を持っている人は、絶対にこれも揃えてパーフェクトだっ!!**

The Knight of Diamonds
Welcome to
the World of Wizardry



小説ウィザードリィの新作がこれだっ！

ワードナの逆襲

6月中旬発売予定／予価980円／手塚一郎・著

パソコン版ウィザードリィ・シナリオ #4を奇才手塚一郎が活字に移植！ 本誌1月19日号別冊ふろくで人気を博した作品に大幅加筆、間もなく堂々完成。

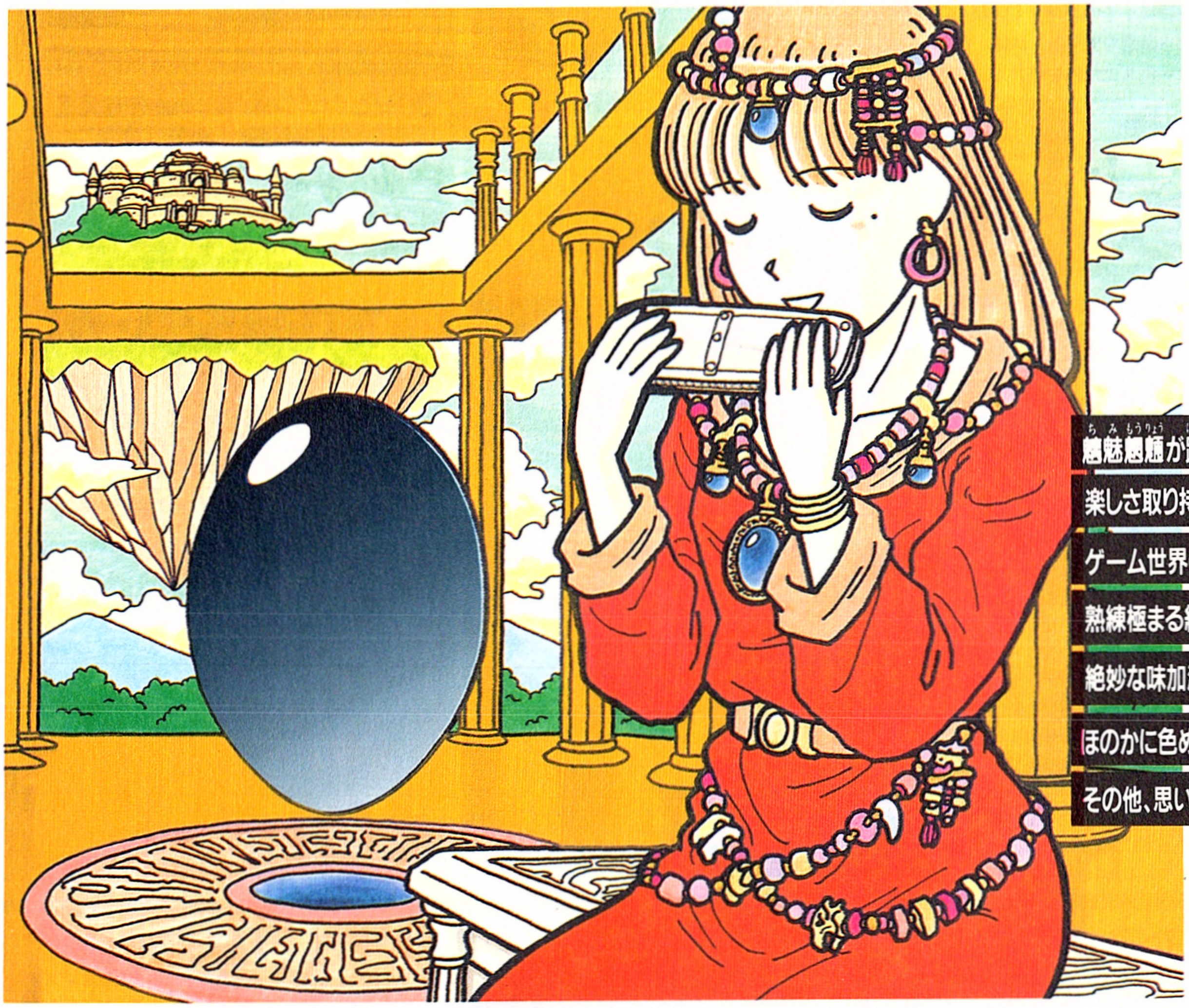
JICC出版局 ☎03-234-4621 ※価格はすべて税込みです。

バクボーイクラブ

BUG-BOY CLUB

自分が求めるものを、もっと生活の中に取りこんでは？　今回のBBCも、各種好評お笑い企画、スゴスバ最新技コーナーをエントリーし、もっと敏感な情報をお届けします。身体と気持ちで楽しんでください。求めるものがすぐ得られるでしょう！

楽しみたいから読み始めよう
もっと敏感になる、BBC!!



- 魑魅魍魎が跋扈する摩蛇羅っ！
- 楽しさ取り持つPC&ゲームボーイ！
- ゲーム世界の言葉を習得、ウイザード！
- 熟練極まる紙コンアトランダム！
- 絶妙な味加減、投稿写真ジャーナル！
- ほのかに色めく、さとみのへんなもの！
- その他、思い焦がれる企画が満載っ！

Vol. 11

魍魎戦記・マダラの大スクープ



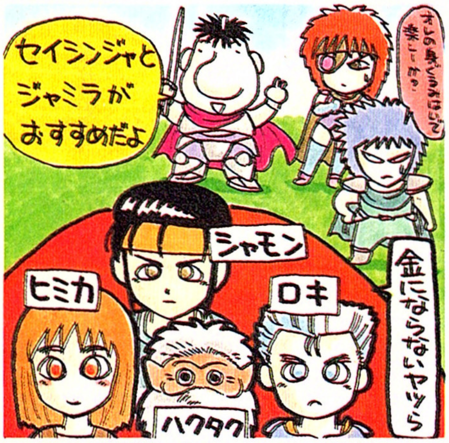
大阪商人もまっ青の金儲けッ!!

仲間の身ぐるみはいで金儲け、あっとゆー間に大金持ちだッ!!

SOFT 5

FC 魍魎戦記・マダラ

東京都の福井特派員からの情報は、血も涙もないまさに鬼のような情報だ！ しか〜し、ゲームにとても役立つことだから、いくら非人道的といわれようが、鬼、悪魔といわれようが関係ないネッ!! 仲間の身ぐるみをガンガンはいで、片っぱしから売っちゃえ、売っちゃえ!! 仲間の装備なんて、最初からタダで付いてるんだし、それを利用して金儲けできるんだから、実にお得な技と言えるぞ。みんなもお金に困ったときは、福井にあやかろう。ゲームの世界もゼニでんがな。ちなみに、一番装備がイイのはセイシンジャ、二番目にイイのがジャミラだ。この2人を交代させながら装備を売りまくれば、キミもすぐに世界一のゼニー持ちになれるぞ。

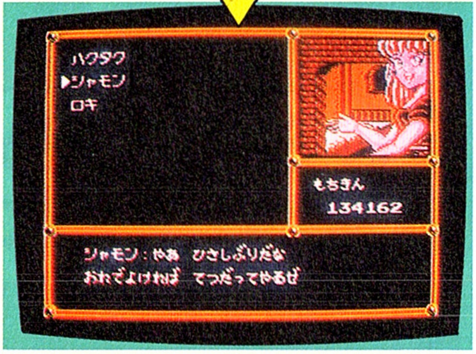


➡❶まず、一番装備の良いセイシンジャを仲間にできるようになったら仲間に入れる。そして、セイシンジャの装備を全て売っぱらってしまうのだ。❷装備を売ったら、今度はセイシンジャとジャミラを交代させる。❸ジャミラの装備も、セイシンジャと同じように売ってしまおう。❹そのあと、一度町の外に出て、シュンテン符の霊術で季節を変えるのだ。❺町の中に入り、再び宿屋へ行こう。セイシンジャがいれば、セイシンジャを仲間に入れよう。いない場合は、セイシンジャが宿屋に来るまで、何回も季節を変えるのだ。何回か季節を変えれば、必ず仲間にすることができる。❻再び仲間に入ったセイシンジャの装備を、また雑貨屋で売ってしまえ！ これを何回も繰り返せば、敵と戦わなくてもお金を儲けることができる。

❶仲間の装備を売っちゃえ！



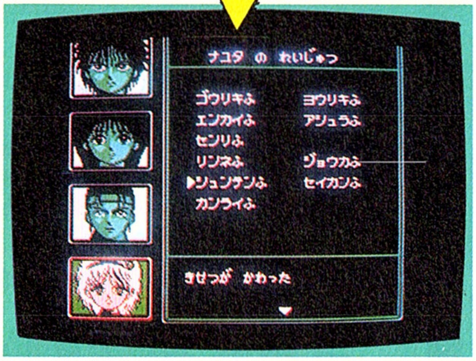
❷宿屋で新しい仲間を入れよう



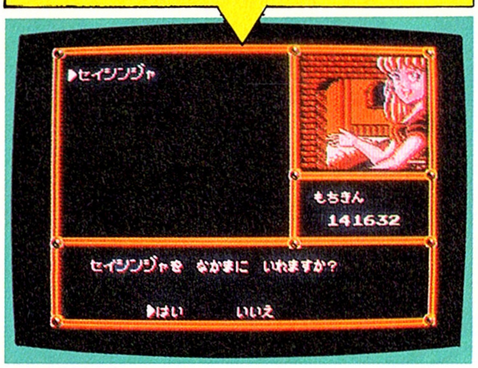
❸新しく入れた仲間の装備も売る



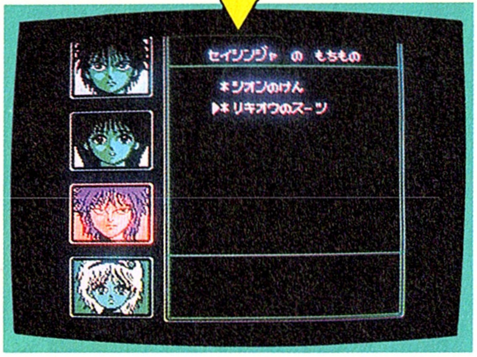
❹"シュンテンふ"で季節を変える



❺セイシンジャを再び仲間にする



❻セイシンジャの装備をまた売る



★特ダネ賞にはソフト5本
SOFT 5 すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
SOFT 3 なかなかスルドイスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本
SOFT 2 使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
SOFT 1 なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

超・大型ROMに負けない、大スクープがド〜ンと炸裂！
いろいろ見せちゃう、教えちゃう！　役に立てておくれ。



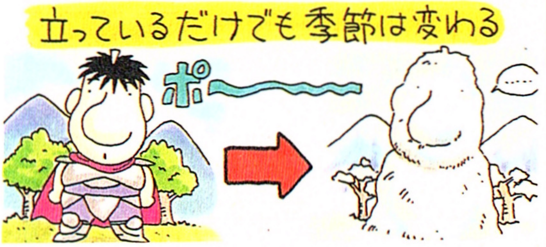
武力、魔力が面白いようにガンガン上がる

四季を上手に利用して、巡回市で武力と魔力の学校へ通いましょうッ!!

SOFT 3

FC 魍魎戦記・マダラ

レベルアップを待たずして、力と知恵のステータスを150にしてしまう。そんな夢のような嬉しい情報を送ってくれたのは、埼玉県在住の有田特派員。これは、巡回市の魔力や武力を上げる学校と、季節の関係を見事に利用した、掟破りの盲点技といえよう。これにより、力の弱いイニシエとシャーマンがグンと強くなり、戦闘で役立ってくれるぞ。



➡❶巡回市で魔力と武力を上げる。❷町の外に出て、一年たったら町へ入る。巡回市がまた来ているから、魔力と武力を再び上げる。❸力と知恵のステータスは、150以上にはしてくれない。❹しかし、力のステータスが150もあれば、キリンでもこんなに攻撃力があるのだ!!

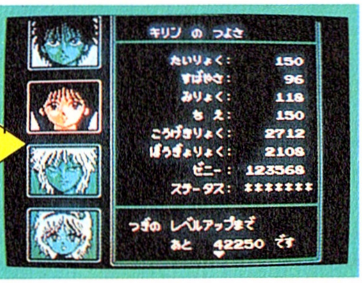
❶武力を上げるのだ



❷季節を変えよう！



❸力が150になったぞ



❹キリンちゃん強い





呪い知らずだッ!!

呪いのアイテム判別法

SOFT 1

FC 魍魎戦記・マダラ

山梨県の大原特派員からは、呪いのアイテムを判別する、とても便利な情報が届けられた。これによると、どんなアイテムでも雑貨屋に持っていけば、呪われているかいないかが解る。もうビクビクしながらアイテムを装備しなくていいので、本当に嬉しい技だよね。

❶武器を発見



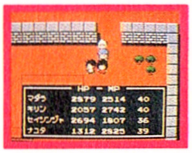
❷ゲッ呪われた



❸売ると6G



⬆❶宝箱の中から武器を発見！　❷でも、呪われてる場合もある。❸装備する前に雑貨屋へ行けば、呪いのアイテムは10G以下では引き取ってくれないのでスグにわかるのだ！



宿屋いらずねッ!!

町の中を散歩して体力回復

SOFT 1

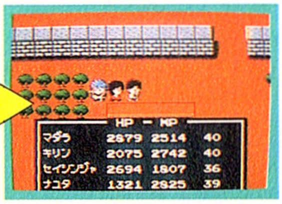
FC 魍魎戦記・マダラ

大阪府の田崎特派員の情報は、何とも意外な情報だ。なんと、今まではシャーマンかソーマ、宿屋でしか回復しなかった体力が、町の中を歩くだけで回復するという。ゼニーが足りなくて宿屋に泊れない人にとっては、とても有難い情報なのだ。

❶傷ついたら



❷町の中を歩く



❸体力が回復！

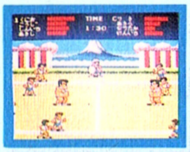


⬆❶ダメージを受けたら町へ帰ろう！　❷町の中をグルグル歩き回る。❸3歩につき、体力が1ポイント回復するぞ。フィールドやダンジョンでは回復しないので要注意！

次号のお題　熱血高校ドッチボール部 〜サッカー編〜

気合ブリバリのくにお君が出てくるゲームだけに、気合を入れてネタを探さなきゃネ！　でないと、「なめんなよ〜」と言われちゃうぜ!!





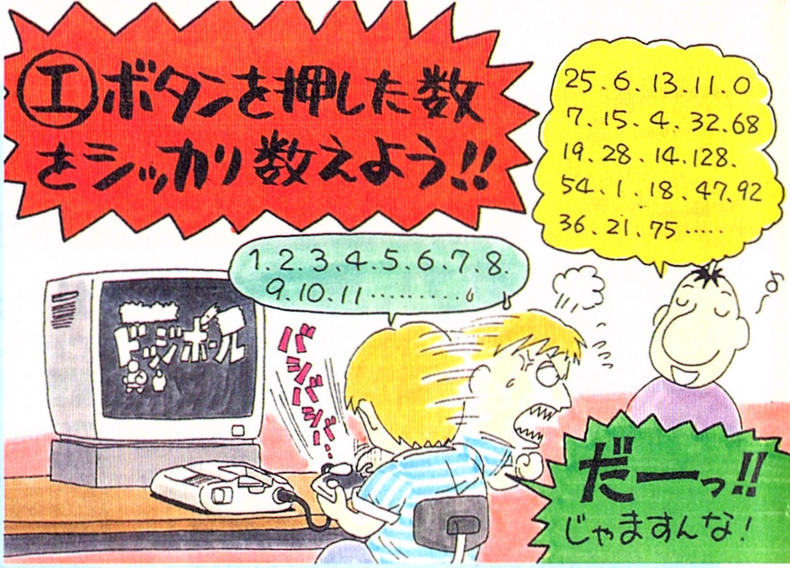
タイム変更!!
まだまだ難しくなるぞ!!

PC 熱血高校ドッジボール部　SOFT 1

北海道の秋元特派員から、1ゲームの残り時間を変更させられるというコマンド技が送られてきたぞ。普通にゲームを始めると、1ゲームの残り時間は4分と決まっている。タイムの変更技を使えば、これを3分半から30秒まで減らすことができるのだ。だから、ゲームの腕が上がってきて、すぐにクリアできるようになったら、この技で難易度をグイグイ上げて、また楽しむことができるってわけ。

ただし、最初にタイムを30秒に設定したとしたら、次の面からもずう一っと1ゲーム30秒設定になるからその覚悟でね。30秒でどこまで行けるかってのに挑戦するのも悪くないか。

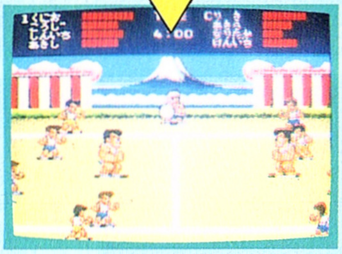
あと、この技だとタイムを減らすことはできても、増やすことはできないんだ。誰か増やし技を見つけたら、ビシビシ送ってくれ〜い!



❶タイトル画面で入力



❷通常タイムはこの通り



❸タイム変更だ!!



❹おっと30秒設定だ!!



⬆❶タイトル画面時に、IIボタンを押しながら、Iボタンを13回以上押して、ゲームをスタートさせる。❷通常、ゲームを始めた場合だと、まん中の残りタイムは4分だ。

⬆❸13回だと3分半、14回だと3分というように、30秒ずつタイムが変わる。❹19回以降は何回押しても30秒の設定だ。すばやく押さないと、すぐデモ画面に切り変わるぞ!!



ハードモード!!
クリアした人は挑戦しよう!!

PC スプラッターハウス　SOFT 1

❶タイトル画面で約5秒



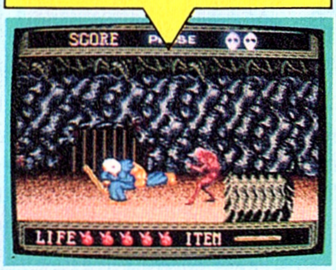
東京都は千代田区の高橋廣一特派員から、難易度設定コマンドが送られてきた。といっても難しくなるだけで簡単にはならない。あしからず。ただでさえ難しいのに敵のカタさが2倍になるんだ。素手で戦っているととにかく大変なので、角材などアイテムのありがたみをしみじみ感じるはずだ。

クリアした人はもちろん、まだの人もとりあえずプレイしてみてくれっ!!

❷すると"HARD"に



❸1回蹴って死ぬはずが



⬆タイトル画面表示中に"セレクトボタン"を、約5秒間押しつづけよう! すると、画面中央に"HARD"と表示される。これでウルトラ難しいSハウスの出来上がり



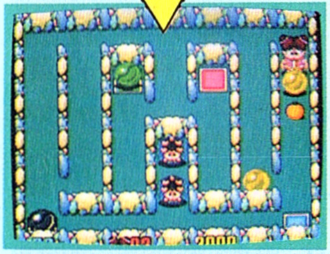
ボールが黄色!!
このボール本当は何色だろ?

PC BE BALL　SOFT 1

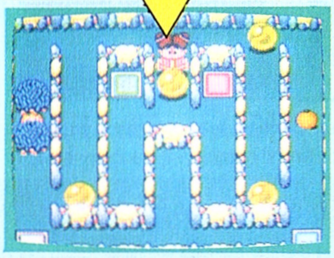
❶タイトル画面で入力



❸青色はどっちかな?



❷音が鳴ったら成功っ!!



赤・緑・青・黒4色の玉が黄色1色になるっ。という情報を送ってくれたのは、大阪府の小西景子特派員だ! 「なーんだ1色になるなら簡単じゃないか」と思った奴はアマイ!! 黄色に見えても、実は4色のうちのどれかなんだ。所定の場所にピッタシ合えば、もとの色にもどるぞ! しっかりカンを働かせて、ちょっと難しめの黄色モードもクリアしてみてはいかが?

⬆タイトル中に、Ⓘボタン・セレクト・左上を全部押そう。「ピロリロリロリーン」と音が鳴ったら成功だ。玉はすべて黄色だが、どこに置いてもいいわけではないぞっ!!



りきのはり手攻撃

ボールの動きもミョーにヘン

SOFT 2

PC 熱血高校ドッジボール部

❶寺尾も驚くはり手攻め



りきがくにおに襲いかかるわ、ボールが勝手に動きだすわという、超現象技を送ってくれたのは、三重県の近藤貴文特派員。試合が始まると同時に、相手チームのりきが突然、くにおに襲いかかりハリ手攻めっ!! ビックラこいたくにおが、ひっくり返り数ダメージ受けちゃうぞ。マカ不思議は、さらに続く。ボールが見えない手で、味方の奴等を次々と攻撃!? ホラ〜怖いよ。

❷ボールがひとりでに…



❸どひゃ〜、当たった!!



⬆モードは世界大会でもクエストでもＯＫ。試合が始まるときに✚ボタンの右を連打しよう。りきがくにおにはり手をくらわすぞ。さらに連打すると、ボールが勝手に動く!!



好きな面へGO!

㊎の４文字を教えちゃう〜!!

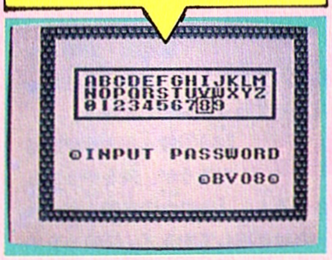
SOFT 2

GB フラッピースペシャル

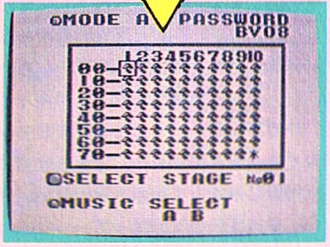
Ａ、Ｂモード合わせて全160面が自由自在にセレクトできちゃうパスワードを発見! 報告してくれたのは、山形県・のぞみ♡広太郎特派員。

下のパスワードを入力し、80面をクリアすると、もう１度80面が始まる。コレを解けば、ばっちりエンディングが見れちゃうのだ。少しメンドーだけど、ゼヒ試してみてくれ。モードＡでもＢでも、どちらでもできるぞ。

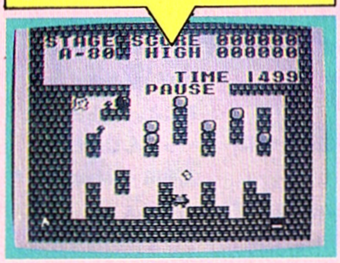
❶パスワードを入力だ!



❷モードＡを自由に選択



❸うっひょ〜! 80面だ!



⬆パスワード入力画面で、"ＢＶ08" と入力しよう。「STAGE No80 OK?」と出たらＮＯにする。モードＡの１〜80面を自由に選択できるぞ。モードＢのパスワードは"ＢＶＯＰ"だ



カードまる見え!

サウンドモードもあるでよ!

SOFT 2

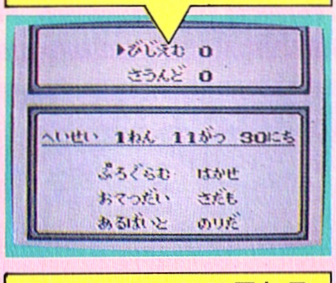
GB トランプボーイ

❶ゆっくりコマンド入力

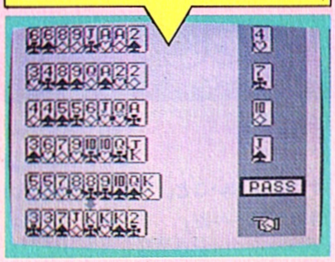


大富豪で敵のカードが全部わかっちゃったら…勝利はほぼ間違いないハズ。神奈川県・清野ケンジ特派員が、このまる見えコマンド技を発見してくれたぞ。おまけに、音楽や効果音を自在に聞けるサウンドモードまで見つけてくれたのだ。これぞ１枚で２度美味しい。

❷BGMと効果音を選択



❸相手のカードが見れる





⬅タイトル画面で、✚ボタンを上、下、左、右、上、下、左、右と押してからスタートボタンを押そう。❷の画面が出たら、✚ボタン上下でＢＧＭかサウンドを選択。✚ボタン左右で１から７まで選曲できる。Ａボタンでスタート、Ｂボタンでストップだ。ここで、スタートボタンを押し、大富豪を始めてみよう。なんと、全員のカードがオモテ向きになっている! 敵がなんのカードを持っているかがバッチリわかるのだ!!



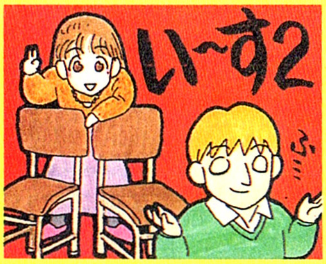
とにかく、FC、PC、ゲームボーイ、メガドラの情報がとっても欲しい。これから日本はツユの季節。どうせ家にいるならゲームをやろう。そのとき、必ずペンとハガキを横においておこうね!!

FNN FAMICOM NEWS NETWORK

○千葉県・ごっといくみさんの作品。フリーハンドで描かれたラインがなんとなくカワイイ。ホンワカふわふわってかんじ。

5億年も読んでると本にも飽きたろ? 飽きたらコレ読みな

黄金の連休で沢山遊んだ人も、気持ちを切りかえて勉学にいそしんでる。でも、そろそろ教科書にも飽きてきた。なんて人にピッタリなのがFNN。ハガキも出せばより効果的!



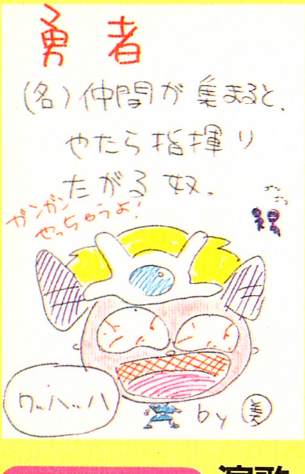
ネタ切れか!? ちかごろ元気がないぞよ!!

FC・流行語 ウーマンガード



せいすい【聖水】(名)見かけによらず役に立つもの。
神奈川県・元万吉

マーニャ(名)ボケ。
ミネア(名)つっこみ。
三重県・勇武僧魔



○富山県・美味しんぼ

銀の女神像(名)一部の人にしか、その価値がわからないこと。「光GENJIのサインは——だ」
神奈川県・けんじゃさん

ソレッタ(名)貧之なこと。「オレは——だからドラクエⅣが買えないよ〜〜!!」
埼玉県・明日香



○秋田県・工藤工

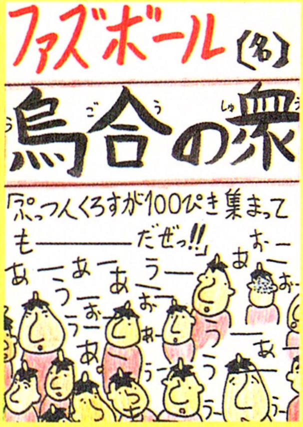
サントハイム(名)急に人がいなくなること。「選挙で落選した人の事務所は——だなあ」
愛知県・岡戸孝宏
♨モンスターが住みついたりして…。

あやしいかげ(名)正体不明ということになっているが、試合をするうちになんとなく正体がバレてしまう覆面レスラーのこと。
東京都・酸斗配夢
♨ライガーとかタイガーマスクとかね。

勇者ロト(名)本名よりもあだ名のほうが有名になった人。「タモリとかさんまとか、みんな——だね」
京都府・岩崎プル
♨鈴木みそ先生も——だね。本名知ってる人ってわりと少ないと思う。

勇者2(名)①殺人だろうが窃盗だろうが、何をやっても許される人。「あの女の子美人だから、——だけど許してやる!」②自分を中心に世の中が動いてると思ってるヤツ。
三重県・森山たたり
♨美人だろうがグラフィックが良かろうが、クソゲーじゃあ許せねェーよ!

アド・る(動五)髪を赤く染めること。「おまえ小学生のくせに——・ってんじゃねえ」
大阪府・井村須古男
♨AURAのヴォーカルの人だね。で、ドラムの緑髪はドラクエⅣの勇者かな。



○東京都・L330SAM

Bボタン2(名・動スル)キャンセル。「ドラクエⅤの予約——するよ」
広島県・まっく

デモ画面(名)見本のこと。「そのラーメンは——だから食べられないよ!」
愛知県・かどやん

エンカウンター(名)出逢い。「この夏ステキな——があるかしら」
奈良県・LEIRA16世

マシン語(名)一般人にはぜんぜん意味のわからない言語。「ドイツ語は私には——だ」
東京都・酔ったイキオイ
♨ハガキ少ない。もっとL99でオモシロイネタを4Mくれっ。できれば銀の女神像じゃなくて聖水なヤツがいいぞ。…。やっぱFC流行語って——なのね。

今号のキキチガイ **演歌➡ジェンカ** 「お! カラオケか? 演歌ならオレにまかせろ!」「そんな曲ねぇよ! へんなもんが得意なんだな」 千葉県・導かれた桃 ♨レッツ、キッス、ほほよせて…はずかしくて歌えないっすよォ。

 金子:最近"いたスト"をよくやる。松本さんにサンプルを借りてね。ゲームの中と知ってはいるが、お金がたまるとうれしい。これが現実だったらもっとうれしいのになぁ。

2人ならうまくやれるさ　きっとやれる♪



必本かばあガール



京都府・めらぞーま

♨だからぁ、さとみちゃんにパフパフしてもらっても、ウレシクないんだってば。まったく、この1年間に成長したところと言えば、"ちから"と"すばやさ"と"たいりょく"だけなんだからなあ。まだまだこどもなんだか……。⬆一発くらった。



宮崎県・望月いおり

♨ホント、手の早い性格ってどうにかならないもんかね。だから、アリーナのことだってば…。

♨アマイ！　凍てつく波動で呪文の効き目をなくしちゃったから、次からはボツをくらうぞ。

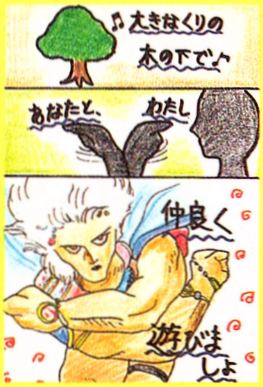


熊本県・椿智毅



東京都・さまCHAN

♨そうかそうか、さとみちゃんはまぼろしだったのか。だとすると、"胸がない"とか"手が早い"とか"色気がない"とか言っても平気……グフッ……じゃないぞ。⬆1人でボケるなっつーの。



茨城県・サクセス

♨よくやったよくやった。これで首を左右に振れば完ペキだよな。あと、このまま両手を背中のほうにまわして、1人ラブシーンなんてね、よくやったよくやった…。⬆昔をなつかしんでいる。



和歌山県・指助

♨オイラは、よく商店のおじさんに道を聞くけど、あの人もパーティーの一員ってわけだな。

♨まったく、手かげんてものをしらないんだから。これじゃ命がいくつあってもたりないよ。



富山県・美味しんぼ

おまぬけモンスター



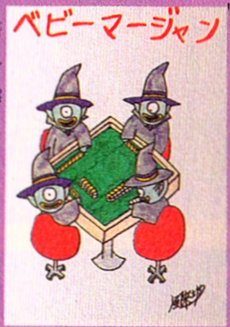
東京都・D・北沢

♨お、奥さん。←何を考えてるんだコイツは。



京都府・みらん

♨頭に血が上ってるだけじゃねえのか。



三重県・風来坊

♨点ピンのウマは5・10な。←コラコラ。

松っちゃんの部屋



未だ興奮醒めやらぬ、ボール体験。もーこーなりゃビートルズ・ネタなら何でも載せたろう！　ツーことで選んだのが、これ！なかなか情けなくていい。イラストの「B」を盗んでる人が、ジャイケル・マクソン風にムーンウォークしている感じもオシャレ。

ちなみに、ワシなら「B」を盗んだ人はビートルズの曲にちなんで"NOWHBAR MAN"と書くだろうな。"NOWHEAR MAN"「どこにもいない人」。で、"NOW-HEAR MAN"「今ここにいる人」。うむー、ビートルズの歌詞は深い！

ところで、フキダシの「しも～」ってのは何だか音の響きがいやらしくて、好感がもてるぞっ！っと、ボケたところでまた来週。



三重県・トロ



山梨県・クゲマスター

♨そうだそうだ。イタズラってのはな、○○○したり、×××したりすることなんだぞ。←コラコラ、それもちがうって！

♨背中にないてる唐獅子牡丹ならぬ昇り竜。これはコワイ！　水でもひっかけた日にゃ、首はねられちゃうんだぜ、きっと。

三重県・勇武僧魔





佐賀県・ちょこ・例徒

♨言われてみればその通り（金子がカッコよすぎるけど）。オイラはこどものころ、ムーミンてカバだと思ってたんだよな。

♨やかん頭ならわかるけど、なべ頭ってのはな…。というわけで、FNNのメンバーを、ものに例えたらってのを募集するぞ。

京都府・ゆうりん&…



今号のキキチガイ　**かいて➡抱いて**

美術の時間。S美「○○君（本名が入る）、アタシをかいてよ」オイラ「いいのかい？」　船津さんの心境がよ～くわかったぜ！　滋賀県・アブラハムIII　♨それが授業中じゃなくて、まわりに人の気配がなかったら、きっと……。

LOVERS赤松：ツーリングは、連絡の行き違いでボツになりました。以上、報告終わり！　つーわけで、休みはほとんど家でゲームをやってたのさっ！　あ一悲しひ……。

温故知新をモットーに天真爛漫と楽しむ!?

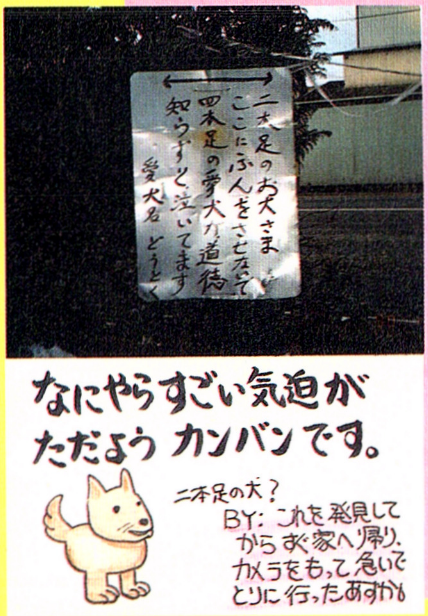
投稿写真JOURNAL

とうこうしゃしんジャーナル

担当のくろすくんだよん

ぎゃあぁ〜っ!! 人面犬も顔負け!? 4本足の犬を散歩させる2本足のお犬さまが出没!!

埼玉県・あすか



♨ゲッ! 人面犬だって怖いのに、ここには2本足のお犬さまが現れるのかっ!? お一怖、おこわは、おこげが美味しい!? しかし、この文章よく読むと変じゃないか? 4本足の愛犬が道徳知らずと泣きながらウンチをするのだろうか? 考えるとすっごくコッケイだぞ! 涙流して踏んばる姿なんつーのは!

兄の無念を晴らし、敵を討つため、立ち上がった弟。しかし、ひとりで戦うのは心細いっ!?

北海道・にこちん

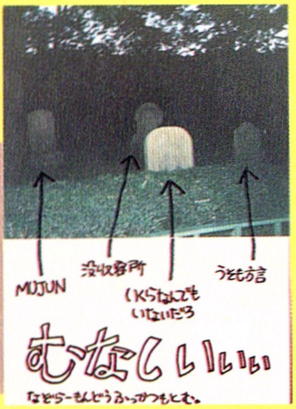


♨弟くん、兄を殺害した犯人の特徴がわかった! これは大きな手がかりになるぞ! 子供だ。ダメ? し、しかも左手にだけ手袋をしないヤツだよっ! やっぱダメ??

FNNの悲しき墓標は多けれど、未来へ飛躍するという暗示でもある!?

東京都・バクハツ五郎

♨昔なんてどーでもいーじゃんアゼルバイジャン。ところで、話を無理やり変えるけど、中央の墓石に人の顔が浮かんでない? マジでっ!!



関東の人間は必ず受ける修学旅行名物がこれっ! 薬師寺の僧侶系呪文講座

茨城県・広目天政宗



♨やったよ修学旅行で。オイラが教えてもらったのはラリホーだったかな。聞きながら寝ちまった覚えがあるもん。しかし、男子生徒はみんな「ちんねんさん」なんだな!?

好き嫌い物語

最近、1号ごとにキキスペの奴を入れ、僕、スキキラをせばめているような気がする。原稿書いてるアホくろすの陰謀だなっ!

キキスペ➡嫌い
このコーナーのスペースがせまくなるから。
東京都・酸斗配夢

ピラニア➡嫌い
つかみどりができないから。
三重県・風来坊

スッポン料理➡嫌い
カメないから。
愛知県・ガッIIマン

ドラム缶➡好き
凹凸のないさとみさんの体形に似てるから。
愛媛県・脳天気パア子

こんぶ➡好き
カツラに利用できるから。
静岡県・テドンかつどん

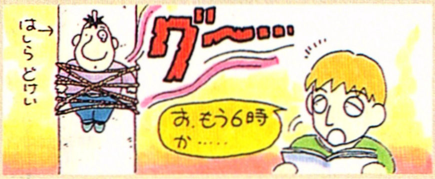
財布➡嫌い
中身のない奴は嫌いだから。
愛知県・かどやん

腹時計➡好き
正確だから。
愛知県・山口寛憲

石➡嫌い
紙に負けるから。

紙➡嫌い
ハサミに負けるから。

ハサミ➡嫌い
石に負けるから。
東京都・かわい藍



今号のキキチガイ **金子待ってるの?➡カネ困ってるの?**

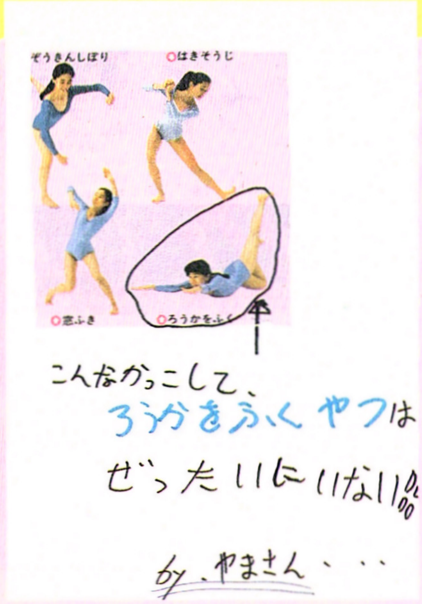
赤松「何くろす、金子待ってるの?」くろす「そう、メシも食えないっす!」赤松「もうすぐ来るよ」くろす「えっ、誰からっ!?」東京都・ペロ ♨なぜ実話を知ってる!?

 プッジョンくろす:私、やせたいんです。なにか良いダイエット方法がありましたらお手紙ください。みごとやせたら素敵なプレゼントを差し上げちゃうかもしれませんっ!!

雑巾がけは正しいポーズでしましょうね

へんなもの発見伝

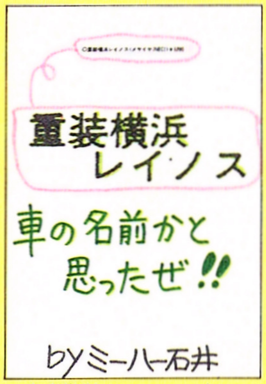
さとみの担当で〜す



優秀

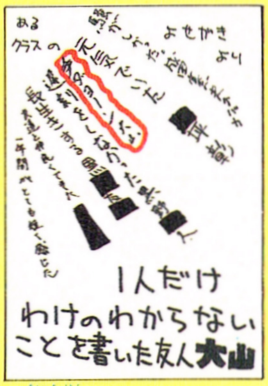
もちろんやまさんは後方から眺めてんのよね。そーか、ときどき黒須さんがこんなカッコしてると思ったら、実は雑巾がけしてたのね!! 初耳。(←転んでるんだってば!!)

東京都・やまさん



神奈川県・ミーハー石井

車というよりは暴走族じゃないかしら。でも、重装ってくらいだから防御力高いわよ。出会ったらアイテムの警察を使うかルカナンが効果的っ♥

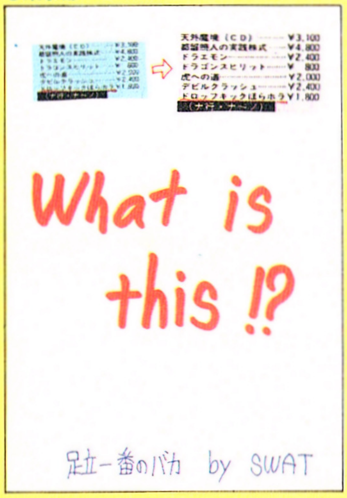


愛知県・かどやん

ウケをねらってキテレツなことを書いた大山くん。将来「中学時代の思い出♥」とか言ってよせがきを取り出してみたときムナしいんだろうな……。

クラスメイトにドロップキックをかます不良アクションゲーム……じゃないの?

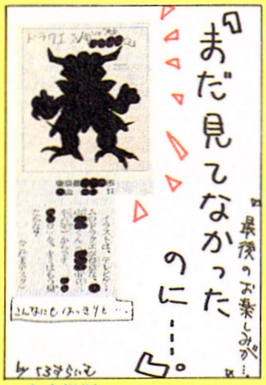
東京都・SWAT





茨城県・サクセス

笑ってる場合じゃないでしょっ!? …あーすっきりした。



神奈川県・くろすらいむ

よっぽどショックだったのね……。おこってもいいけどおこるならあのY新聞をおこるのよ。あ〜あ。何にも知らないヤツは幸せって本当よね。



兵庫県・洋水路

似てる似てる!! キャハハッ! きっと授業のとき子供なんかが連れてきたりして、その子供がウッドストックにクリソツだったりするんだよ!!

FC座右の銘

人よりはやく走れない(パトリシア)
北海道・引田天空

最後のボスにザラキとなえるバカ神官(ドラクエⅣ)
鳥取県・ポンチョ川口

夢で逢いましょう(ロ○リー)
北海道・ゆーきゃん

きえ〜〜〜〜っ!!(アリーナ)
新潟県・しんしあ

ドラクエととことん張り合う値段まで(F・FⅢ)
東京都・神無月次狼

今号のキキチガイ ココア➡ここは

僕「ココアどこ?」母「あんたの家じゃない」東京都・船津歩 そこですばやく機転をきかし、「私はだれ?」と言ってやるのさ。そーすっと記憶喪失とカンチガイされて入院させられちまうかもしんないぞ。(←ナイナイ)

さとみ:ゴールデンウィークはずっとぼんやりしてました 友達に言わせるともったいないって言うけど、さとみはぼんやりしてるのって好きなんだ やっぱりヘンかなあ?

BUG☆BOY☆CLUB

盗作なんかしたら、おやつあげないわよ!!

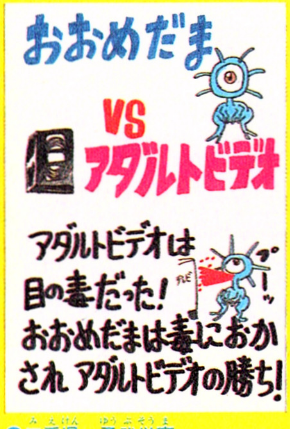
THE対決ダイジェスト





⬆奈良県・LEIRA16世

♨ミミックとか人喰い箱って、ヤドカリみたいに成長に合わせて箱を換えるのかな？ 引っ越しの時は手伝うぞ。



⬆三重県・勇武僧魔

♨おおめだまって、まだ子供だったんだね。オイラはもう大人だから毒なんてへっちゃらだーい！⬆こらこら

本日のメインイベント！
おふろシリーズ最終戦!!（8点）

コミック版ウィザードリィ VS コミック版ドラクエ

判定 ダイはショウをかねるので、コミック版ドラクエの勝ち!!

⬆茨城県・あらえっさっさ

♨大は小をかねるってもトイレの話じゃねえぞ。⬆下品

ゆうパック VS 宅急便

判定 どうやら、ゆうパックの方が郵政省（優勢）でしょう）

⬆東京都・ゆかりべまりこ

♨このコーナーも郵政省サマには勝てませーん！

お風呂 VS わたし パート3

判定 もろだしで私の負け！（ひーっはずかしー!）

⬆埼玉県・MASAちゃん

♨ひーー！ ハガキ見てる方もはずかしいぜ。思わず鼻から流血！ ほんとはイラストもあったんだけど、放送コードに引っかかりそうなので割愛させていただきました。⬆大げさ

マイレージシステム PCエンジンは誰の手に！

残すはあと1回となりましたマイレージシステムでございます。1位の方にはPCのCGを、2位の方にはシャトルをさしあげるとゆーこのシステム、果たして大ドンデン返しはあるんでしょうか!?

今までの総ポイント

★1位……57P
三重県・風来坊

★2位……54P
愛知県・かどやん

★3位……41P
茨城県・サクセス

★4位……40P
三重県・勇武僧魔

★5位……35P
静岡県・ジョッカーアキラ

★6位……34P
愛媛県・CAR－2

★7位……33P
静岡県・テドンかつどん
兵庫県・はあくんだよ

★8位……32P
群馬県・キカイダー河野

★9位……31P
佐賀県・ちょこ・例徒
東京都・船津歩
秋田県・奄美大島工事中

★10位……30P
秋田県・工藤工
宮崎県・望月いおり
沖縄県・なすか
三重県・E・メッ喰リンガー

★11位……29P
東京都・ゆかりべまりこ

★12位……27P
東京都・SWAT
愛知県・岡戸孝宏

★13位……25P
東京都・酸斗配夢

★14位……24P
富山県・美味しんぼ
神奈川県・元方吉

★15位……22P
愛知県・山口寛憲
神奈川県・かるなばる

♨以下255名様がいらっしゃいます。

★コーナー別基本得点★

コーナータイトル	得点
タイトル模様	5
投稿写真ジャーナル	5
流行語ウイザード—絵ネタ	5
流行語ウイザード—文章ネタ	3
対決ダイジェスト—絵ネタ	5
対決ダイジェスト—文章ネタ	3
キキチガイスペシャル	5
今号のキキチガイ	2
へんなもの発見伝—優秀	5
へんなもの発見伝	4
紙コンアトランダム	5
好き嫌い物語	3
FC座右の銘	2

♨OH MY GOD！ Vol.9でFC座右の銘と対決ダイジェストが得点に入ってなかったあっ!! うらむならハガキ担当のK氏だ!! でも気づかないワタシも悪いのね…トホホ。ゴメンなさいね。特に両方載ってた風来坊氏には悪いことしてしまったの。ゆるしてくりょー。

募集

PCエンジンがもらえそうもないキミも投稿しなさい。なぜなら、今から投稿したってマイレージシステムには間に合わないからだ。次のプレゼント企画でガンバリたいなら、今から投稿するっきゃないのだっ!!



PC Engine club VOL.59

日本には男子7、女子2のプロレス団体がある。いま、プロレスが熱いのだ!!
てなワケで、今回はアクションじゃないプロレスゲームがメインディッシュなのだ

NEW SOFT IMPRESSION

マニアックプロレス

うぉりゃーっ!!おーっ!!だぁーっ!!

ここで問題です。9団体、全部あげよ。正解は、全日本、新日本、UWF、FMW、ユニバーサル、パイオニア戦志、メガネスーパー・プロレス(仮)、全日本女子、ジャパン女子。分かった?

WWFも日本上陸を果たしたし、プロレスは、いま最もトレンディなスポーツ…だといいんだけどねぇ…。

てなワケで、PCエンジンにも、新しいプロレスゲームが登場する。どこが新しいって、このゲームはアクションじゃないんだよ。試合は「ドラクエ」のようなコマンド選択式だし、キャラの成長はあるしね。つまり、RPGなんだね。もっとも、「ドラクエ」のようにフィールドをてこてこ歩き回るようなタイプじゃないんだけどね。

まず、ストーリー画面があって、そこで状況が説明される。それが終わると、インフォメーションメニューだ。これはトレーニング、テクニック、ステータス、試合、パスワードの5種類。

テクニックは、主人公が使える技を見る画面。あとどのぐらいで覚えられるかとか、技のレベル(技も成長するんだよ)とか確認できるんだ。

主人公には4つのステータスがあるんだ。ARM(腕)、BDY(ボディ)、LEG(脚)、SPD(身のこなし)ね。それを確認するのが、このメニューってワケ。

トレーニング、試合、パスワードは分かるね。

トレーニングや試合でステータスをあげれば、新しい技を覚えたり、すでに覚えている技がパワーアップしたりするんだ。

コマンド選択式の試合は、駆引きを楽しむって感じ。ほんと、タイトル通り、マニアックにできてるゲームだぞ。

→かくして、物語は、ガード下の赤提灯から始まる





↑まずは、主人公に名前をつける。長〜い付き合いになるから、真心込めてね



↑物語の背景である。つまり、主人公はUWF路線を走りたいわけだ



←岩倉と出会い、主人公は復帰を決意!



→つまり、この2人を倒さなければ、先へ進めないってことだ

鍛えぬいた男に女神は微笑む

主人公は、試合とトレーニングで成長する。成長の仕方も、試合でどんな技を使ったか、どんなトレーニングを積んだかで変わってくるんだ。

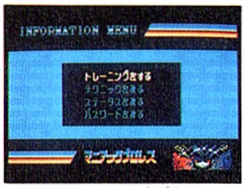
例えば、腕を鍛えれば、腕の力が必要な技(ナックルパートやラリアット)のレベルが上がるってぐあいにさ。

各技の修得には、それぞれのステータスが密接に関係しているんだ。どういう風に鍛えるかで、技を覚える順番が変わってくる。つまり、個性的なレスラーが育てられるワケだ。"まえだあきら"って名前をつけて、LEGを重点的に鍛える(とーぜんキック力が上がる)、なんて遊び方もできるんだね(残念ながら、投げ技にキャプチュードはないんだけど)。

で、トレーニングだけど、これが本格的。ARM、BDY、LEG、それぞれ7種類の計21種類があるんだよ。例えばBDY。クランチャー、プッシュアップ、サイドベント、ペックデック、ベンチプレス、プルオーバー、パワークリーンの7種類なんだけど、これって、ボディビルの専門家でもなきゃ分かんないよな。

まぁ、後の方ほど、タイヘンだけど効果が高いって覚えときゃだいじょーぶだけどね。

とにかく、しっかり鍛えないと勝ち抜いていけんぞ!



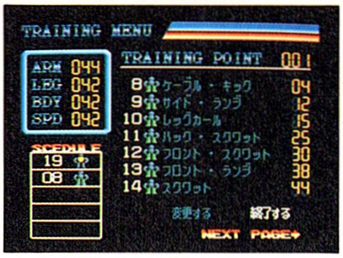
↑トレーニングは重要ポイントだ。どの部分を鍛えるかで、闘い方が変わってくる



↑試合では鍛え難いので、トレーニングはボディを中心に



→腕のトレーニング。ポイントが高いほど効果は大きい



←何をやるか決めたら、トレーニング開始。早く強くなれよぉ

◉そして、ステータス

じゃ、ステータスについて、もちっと詳しくやろう。

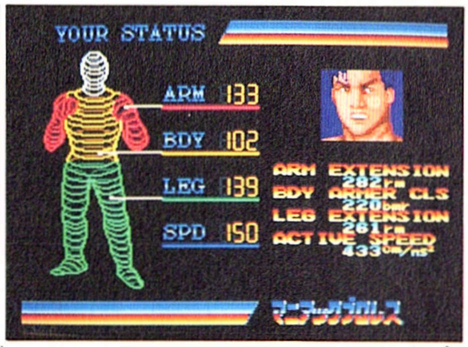
前述した通り、どのステータスを上げるかで、個性的なレスラーにできる。できるんだけど、一筋縄じゃいかないんだよね、これが。

つまり、技との関連なのだ。マニプロでは5種類のキック、9種類の締め技、13種類の投げ技、7種類のアタック技が使えるんだけど、技を覚えるのにステータスが密接に関連してる。「オレは前田日明ファンだ」と言って、LEGばかり鍛え、試合もキックオンリーじゃまずいんだよね、実は。

高度な技になればなるほど、各ステータスが必要になってくるからね。例えば、ジャーマンスープレックスホールドなんか、ARM、BDY、LEG、それぞれの値が100以上必要なんだ。また、SPDが低いと、技を返すことができないどころか、こっちが技をかける確率も減ってしまう。結局、総てのステータスをバランスよく上げることが、必勝法なんだ。

まぁ、どんな育て方をしても、クリア不可能ってことはないから、こだわりたいヤツは、徹底的にこだわるのもマニプロの楽しみ方としては間違ってないと思うけどね。前田日明のニールキック、橋本真也のDDT、長州力のサソリ固め、ジャンボ鶴田のバックドロップ、天龍源一郎のパワーボム…。各レスラーは、それぞれ必殺技を持ってるからね。1つの技にこだわりまくるのも、男の美学であろーて。ほんとタイトル通り、マニアックなゲームだしね、コイツは。





↑ステータスがアップすれば、どんどん技を覚えていく。これが楽しーんだよね。

↑ステータス画面。なかなかカッコいーでしょ



↑試合でもステータスは上がる

◉ゴング!!

さぁ、試合開始だ。試合で何よりも重要なのがスピードなんだ。相手と対峙したとき、どっちが技をかけるかは、COMが両者のスピードをチェックして決定される。アクションゲームと違って、プレイヤーの預かり知らぬ所で、どっちが攻めるかが決定されちゃうんだよね。これはもうガンバって、SPDを上げるしかないワケだ。

で、技をかけると(あるいはかけられると)、その技に関連したステータスの値が減るんだ。これが減れば、技はかかりにくくなるし、威力も落ちる。つまり、試合の組立が重要になるんだ。同じ技を続けるのではなく、あれこれと使った方がベターなんだね。

減ったステータスは、動かなければ回復する。組まずに休むことも、ときには必要ってことだ。

相手に技をかけられたとき。ここにもチャンスがある。それが、返し技だ。相手が投げに来たとき、逆にスモールパッケージホールドで丸め込む…なんてことも、マニプロでは可能なんだ。

➡試合前、相手のステータスが出る。しっかり弱点をつかんでね

さすがに、今までのプロレスゲームじゃ、返し技なんてなかったもんね。プロレス好きにとって、こんな嬉しいことはない。これなんか、アクションを廃した最大のメリットだよね。

ドラクエ風コマンド選択式の試合だけど、例外もある。それは締め技だ。締めに入るまでは同じなんだけど、技にはいると連打モードになる。ガンバって I ボタンを叩こうね。

次は、特殊コマンド"いかり"について。コイツを使うと、主人公は怒りに我を忘れてしまうのだ。カーッとなって、頭に血が昇っちゃうんだね。その結果、技の成功率は落ちるけど、破壊力がアップする。"いかり"は相手の技を受けるたびに貯り、1度使うと0になる。どのぐらい貯っているかで効果が変わるから、ムダ使いは厳禁だ。しっかり貯め込んで、終盤で一発大逆転なんてのも、マニプロならではなのさ。



↓先手を取られても、反撃のチャンスはある。返し技だ。





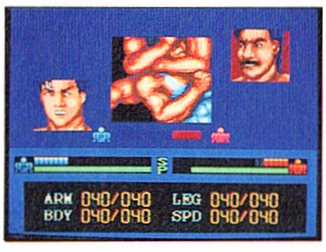


←残念ながら主人公には使えない技。効きそーだなぁ

↑どちらが先手を取るかは、COMが判断する。スピードが重要なのだ



→唯一、連打モードになる締め技。連打速度より、タイミングの方が大切なんだよ



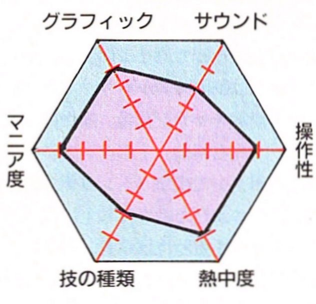
↑"いかり"を使うと、技の破壊力は増大するが、命中率は落ちる。使いどころを考えないとね

PLAYER'S DATA

メーカー	ハドソン
発売日	5月25日
価格	¥6500(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	4M
ジャンル	プロレスRPG

文／北枕獲

技の種類も豊富だし(登場する技は40種。内、主人公が使える技が35種。返し技も5種類ある)、ストーリーもプロレス好きなら思わずニヤリとするような展開をする。内容も、一切のムダをはぶき、トレーニングと試合に集中できるようになっている。ただ、トレーニング方法は、プロレスというよりボディビルなのが惜しい。プロレス独特のトレーニングがあるとよかった。

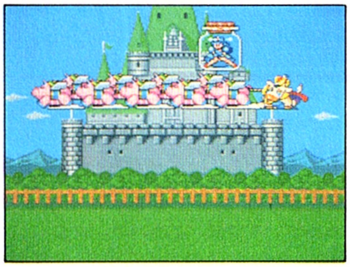


プロレス好きなら、ハマれるゲームだよ。左のグラフの熱中度も、とーぜんプロレス好きならってことね。ただ、試合に時間がかかるのが難点かな。特に締め技なんて、かけてもかけられても、かなり時間がかかる。もう少し試合のテンポがよければ最高のゲームなんだけどね。惜しいなぁ。また、プロレスマニアには、逆に物足りないかもね。日本のプロレスって複雑だから。

NEW SOFT IMPRESSION

ドンドコドン

主人公は“でーく”なのだ



↓姫と王(牛の姿！)がさらわれたっ!!

平和な国“MARRY LAND”に、ある日、ブタ軍団が現れた。ブタどもは、王様とお姫様をさらい、ボスのいる雲の上の城に、2人を幽閉しちゃうのだ。さぁ、たいへん!!

とゆーワケで、この2人を救い出すのが、ゲームの目的なんだ。マイキャラは、“ボブ”と“ジム”ってゆー2人のおじさんなんだ。で、この2人だけど、実は腕のいい大工さんなのであった。大工さんだけに、2人の武器は大きなトンカチ。このトンカチで敵キャラをぶっつぶししつつ進む、面クリタイプのアクションゲームなんだ。

何ともユニークな設定だよね。これも、バブルボブル、レインボーアイランドの流れをくんでるからなんだろーね。なんとなくホノボノしちゃうゲームなのさ、ドンドコドンって。



➡マップ。よーするに、ラウンドクリア時のデモです



←丸い鼻のボブと、とがった鼻のジムは大工さんコンビ

つぶして、投げて、敵退治!!

敵を退治するためには、まずトンカチでつぶす。だけど、それだけだと時間が立てば復活しちゃうんだ。つぶした敵を持ち上げて、えいやっと投げなきゃいけないのだ。投げられた敵は、フロアや壁、他の敵キャラに当たるとフルーツになる。このフルーツを取って、初めて得点になるんだね。

つぶした敵は、何匹でも持てる。けど、動きが遅くなっちゃうってことも覚えといてね。

“壁抜け叩き”とか“床抜け叩き”“落下つぶし”なんてテクもある。ま、説明しなくても、数回プレイすれば分かると思う。とってもユーザーフレンドリーなゲームだからね、コイツは。



➡まずはつぶす。壁越しでもOKなんだよ



←つぶしたら持ち上げて、投げるのだ



➡アイテムのフライングハンマーを取ると、トンカチが投げられる。これは便利だ

レベルアップだってあるんだもん

マイキャラにはレベルもあるんだ。レベルは投げた敵が、他の敵に当たったとき、当てられた敵のダメージに関係あるのだ。レベル1の場合、投げた敵はフルーツになり、当てられた敵はつぶれる。これが最高のレベル6になると、当てられた敵の6匹目までがフルーツになり、7匹目がつぶれるのだ。

レベルアップは、パワードリンクってアイテムで行うから、見逃さないでね。また、マキシマムってアイテムを取ると、ぶつけた敵全部をフルーツにできるからね。ゲームをクリアするためには、レベルアップが大切なのだ。



←パワードリンクを取ると、レベルが上がるぞ



➡マキシマム、これを取ると、ハイパワーになれるのだ

2Pで…どーしょー!?

ドンドコドンは2人でも遊べる。ボムとジムは当たり判定があるから、両方から押し合うと、その場から動けない。一方が止まっているときは、もう一方がズリズリと押せる。ま、これは大したことじゃないやね。

最初の問題は、一方が投げた敵が当たったとき。やられはしないけど、壁まで飛ばされちゃうんだよね。

さらに、問題なのは、プレイヤー同士でも、叩いてつぶせるってこと。ま、すぐに復活はするんだけど、つぶされた方が特殊なアイテムや敵を持っていると、それを奪われてしまうのだ。

よーするに、2人プレイの場合、協力するか、競うかで、全然ゲームが変わっちゃうんだよね。

どーするかは、2人で相談して決めるんだろーけど、あんまりアコギなことばっかやってると、友だちなくすぞ。



➡相棒をつぶすことも可。アイテムも奪えるぞ



←敵を投げて、相棒にぶつけることもできちゃう



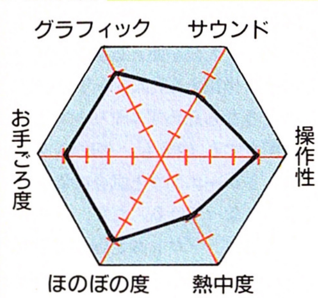
➡やっぱり、協力するのが一番。2人なら、ボス戦もずいぶんラクになる

PLAYER'S DATA

メーカー	タイトー
発売日	5月31日
価格	¥6600(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	アクション
面数	5ラウンド各10ステージ

文／北枕　獲

固定画面の面クリタイプアクション。画面内の敵を総て倒せば面クリ。各ステージには制限時間があり、オーバーすると無敵キャラが登場。操作は、方向キーで左右移動、Ⅰボタンでジャンプ、Ⅱボタンで攻撃（トンカチ、敵を投げる)。つぶれた敵を持ち上げるには、マイキャラを重ねればOK。各ラウンドの最後にはボスがいる。倒すには、ザコをつぶし、それをぶつける。



このぐらいの難易度のゲームって好きさ。安心して、誰にでも勧められるゲームだ。ステージ数が50と多いのもいいやね。たっぷり遊べるもんね。いろんな仕掛けもあるし、手軽に楽しむにはいいゲームだ。もっとも、まだクリアしたワケじゃないんで(正直でしょ)ラスト近くは…どーなんでしょ？ ま、キャラもかわいいし、みんなでワイワイ騒ぐにはいいんじゃないかな。

ヴェイグス

◇高機動戦闘ロボット発進!!

パソコン版からPCに移植されたこのゲームは、でっかいロボットが縦横に暴れ回るハデハデシューティングだ。

キャラクターが大きいのは、好き嫌いが分かれるところだろうけど(当たり判定もでかくて嫌だとかね)、画面を見たときの迫力はかなりのもんだぞ。

3種類の武器、バーニアを使ってのジャンプ、それらに関連したちょっと特殊な操作法。面クリア時に得られるユニットを、上手に配分してパワーアップする装備等々。

と言ったようなシステムのおかげで、戦略的な要素も加わり、なかなか奥の深いゲームになっているのだ。

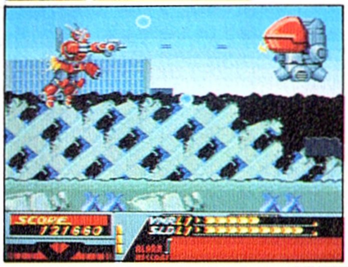
自分なりの攻略法を見つけだす苦労って、けっこう楽しかったりするんだよね。



→せまりくる敵をかたっぱしから撃破せよ



←背後からだって襲ってくる。素早い対処が必要だ

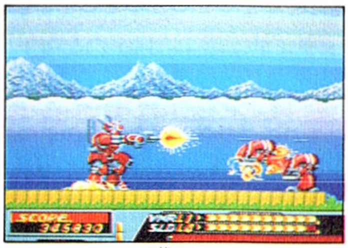


→ステージエンドのボス。やみくもに戦うだけじゃ勝てないぞ

◇三種の武器を使い分けろ!!

ヴェイグスの機体には、3種類の武器が装備されている。それぞれの効果を把握し、あらゆる状況で的確かつ正確に使いこなせるようになってほしい。

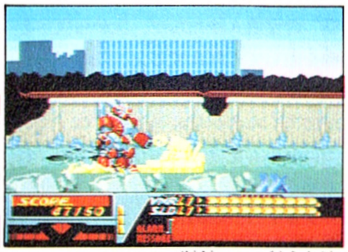
(そうじゃなきゃ、クリアなんてとてもとても……)右腕の武器は、面クリア時に自動的に1ランクアップし、左腕とボディーの武器は、獲得したユニットを使ってパワーアップするのだ。



↑ライトアームは通常ショット。パワーアップすると、どんどん派手になる



↑レフトアームのパンチ攻撃。いまいち使いづらいが破壊力は抜群だ



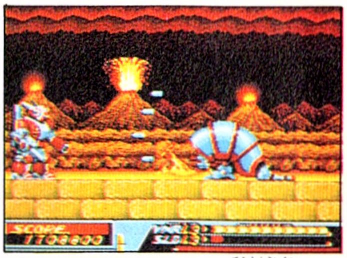
↑ボディーショットは方向キーで操作可能。使いこなせればむちゃくちゃ役にたつ

◇パターンを極めろ、あらゆる敵をなぎ払え!!

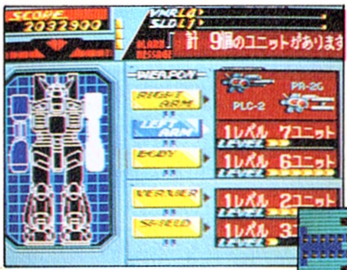
ヴェイグスのパワーアップに必要なユニットの数は、その面で倒した敵の数によって違っている。つまり、バリバリ撃破しまくってクリアすれば、それだけ多くのユニットを得ることができるってことだ。逆に逃げ回ってばかりだと、ほとんどユニットを得られず、ろくにパワーアップできないまま次の面へ進むことになるので注意!!

ザコキャラは全てパターンで攻撃してくるので、何度もプレイし出現位置や動きを頭にたたき込んでおこう。ユニットを多く得られるだけじゃなく、攻略にも役に立つからね。

ユニットの振り分け方も、自分なりに色々試してみると面白いかも!?



→このボスは、ホーミングミサイルを撃ってくる強敵だ

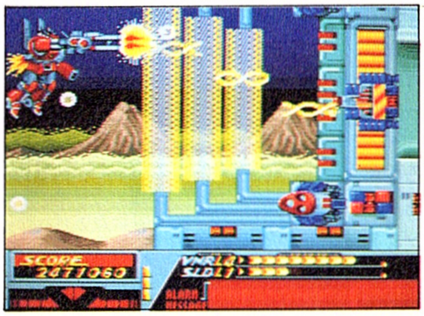


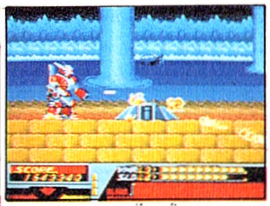
↑一ヵ所をより強くするか、弱い部分を補うか、どこをパワーアップするかはキミの自由だ



←ついに敵要塞内部に突入だ!!

↓反転中は無敵。これを利用しない手はないぜ

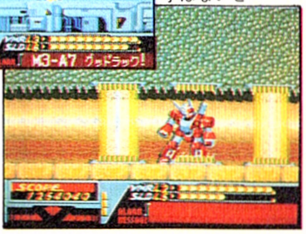




↑ざこキャラを吐き出すハッチはボディーショットでぶっ壊せ

←頭部パーツが壊れた状態でボスとの対決。うーん、こりゃあ辛い





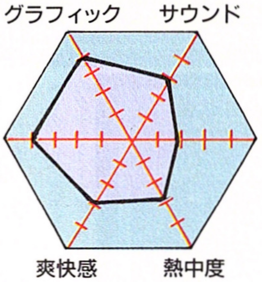
←バーニアを使って2段ジャンプを駆使しないと、この溶岩湖は越えられない

PLAYER'S DATA

メーカー	ビクター音産
発売日	6月15日
価格	¥6700(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	シューティング
ステージ数	10

文／外山鹿之介

プレイヤーはダメージ制。シールド(最大6レベル)がはがれたあと一定ダメージでゲームオーバー。IIボタンIボタンが左右の腕の武器に対応。I、IIボタン同時でボディーの武器で、レバー上下で攻撃角度を変更できる。ボタンを押してない状態でレバー下で左右方向転換で、その間は無敵(これは使える!!)になる。レバー上でバーニアを使ってのジャンプができる。



本文でも書いたように、でかいキャラクターは迫力があって良い。ゲームとしての出来だって悪くはないし、バリバリ敵を撃ち倒していくあたりは快感でもある。……が、今ひとつしっくりとこないのはなんざんしょ? やっぱり操作性の悪さが原因だろうなあ。特に方向キー下での方向転換と、バーニアでのジャンプの感覚がつかみにくいのはこまりもんだな。

NEW SOFT INTRODUCTION

桃太郎伝説ターボ

メーカー……ハドソン
発売日……7月20日
価格……¥5800(税抜き)
メディア……Hu CARD
容量……3M
ジャンル……RPG

文/北枕 獲

お・待・た・せ♡　やっと、ウワサの「桃太郎伝説ターボ」を紹介できるのだ。みんなも知ってると思うけど、この桃伝ターボは、ファミコンの「桃太郎伝説」のPCエンジン版なんだ。だけど！ ただの移植だと思ったら大間違い!! ターボの文字はダテじゃないんだぞ。グラフィックやマップはもちろん、謎解きの部分も手直しされたんだ。さぁ、遊ぼ!!

◆さくま版"日本昔話"の登場だ

まぁ、何と言いますかねぇ…、ファミコンでもハマったんですけどね…、またまたサンプルロムでハマってしまいましたよ、私は。

ガキの頃から慣れ親しんだ"おとぎ話"の登場人物たちが、次から次へと顔を出してくれるでしょ、このゲームってさ。こーなると、「いったい次は誰が出てくんのかなぁ…」ってね、ついついゲームを続けちゃうんだよね。わくわく。

ファミコン版のときも思ったんだけどさ、さくまあきらさんのコンセプトの勝利でしょ、これって。ご本人は謙遜して「ドラクエを真似て創りました」なんておっしゃってたけどね。いやいや、なかなか、どうしてどうして。見方によっては、ドラクエをも越えてるよ、桃伝ってさ。

どいたかゆきさんのキャラクターデザインもハマってるし、さくまさんの得意技"じょーだん"もビシバシかましてくれるしさ、なんだか、とっても得した気分にしてくれるRPGなんだよね、るん♡

ともかく！ 待ってた甲斐のあるゲームになったぞ、桃伝ターボは。「桃太郎伝説II」「桃太郎活劇」と、今後も続いていく桃太郎シリーズ。もう、ハドソンさんの看板って言ってもいいと思うし、これからの展開も楽しみだよねぇ。

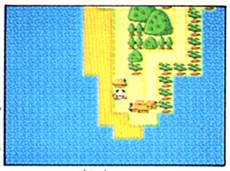


↑タイトル画面である。"ターボ"の表示が、一際まぶしいのである





↑かくして少年は旅立つのである。男になるのである
←とーぜん、じょーだんがいっぱいつまっているのである


↑ゲーム開始。とりあえず目の前の村をめざそう

◆ゲームはとっても基本的

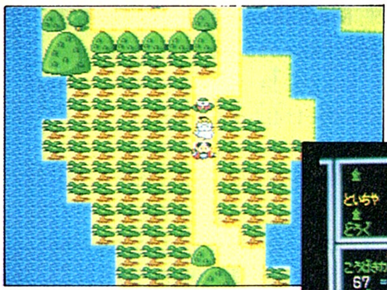
ゲームのシステムは、ファミコン版と同じ。つまり、みんなが知ってるドラクエタイプ。これなら、安心して遊べるよね。だいたいの操作は、取説なしでも何とかなっちゃったもんね。

ドラクエにないコマンドが"せつめい"だ。これは、持ってるアイテムがどーゆーものか教えてくれるコマンドなんだ。これが、超便利なんだよね。初めて入手したアイテムだって、これで効果が分かるし、武器や防具の強さも一発！「あー、ありがたやありがたや、なんまんだぶなんまんだぶ」なコマンドなのだよ。こーゆーユーザー思いなとこなんて、最高だよね。



↑RPGを紹介する度、同じことを書いてますが…。情報収集はRPGの基本。村ではしっかり話しまくろう。おそまつさま




↑桃伝ターボでは、仲間が増えれば、フィールド上でも表示される。これは嬉しいよね


↑桃伝では、術は仙人に習う。修行は、かなりキビシーぞ
←そのかし、ステータス画面のグラフィックが…。さびしー

◆さぁ、戦闘

と、改まるほどのこともないんだけどね、ホントは。これも、誰でも分かるコマンド選択式だからね。

ただ、ファミコン同様、敵キャラや、敵の特殊攻撃はユニークだよぉ。特にさ、"ゲームの鬼"なんて最高だずぇい。連射攻撃もキツいんだけど、コンティニューなんてこともするんだよ。さらに、ウラ技まで見せてくれるんだからねぇ。初めて会ったときは、ぼーぜんとしちゃったけどね。

こんな敵キャラの魅力も、桃伝ならでは。発売まで、もうちょっとあるけど、十分に待ってる価値のあるソフトだぞ、桃伝ターボは。

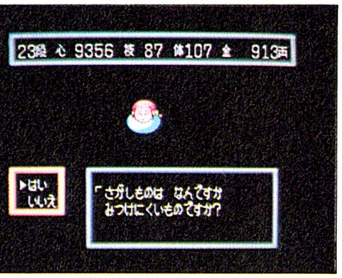


↑この"ゲームの鬼"は、倒してもコンティニュー、つまり復活するのだ!!



↑ただの"福の神"じゃない。"福の神キング"なのだぞ。皆の衆、おがめ、おがめ


↑ファミコンはホーナーだったけど、エンジンでは清原。IIでは誰だろ？
→"由貴だるま"は健在。夢の中へは誘ってくれないが、いいモノをくれる



コラムランド

column land



ILLUSTRATION RISA IMAI

★inside column★

今号のお題

エレキが好き

文／ハタ坊

60年代後半、日本中を巻き込んだエレキブーム。ビートルズ、ベンチャーズのパワーは、現代では比べるものすら見つからない、凄まじさだった。若者にとってエレキは、高価な買物であったにもかかわらず、爆発的に売れた。楽器店のショーウインドを飾ったのは、ポールのバイオリン型ベースであり、テスコ、グヤトーンの斬新なデザインであり、御三家の胸に抱かれるモズライトであった。

女性のボディーラインから生まれたといわれるモズライトは、わずかなデッサンの違いでも、もうモズライトには見えないと言う程、完璧なデザインと、リア、フロント、2つのピックアップから生まれる七色のトーンで、ギターの王者となった。フェンダー、レスポール何するものぞ。孤高の名器であった。

エレキはやはりブームであった。嵐の様な時代は、あっと言う間に過ぎ去った。日本中に生まれた国産ＧＳグループが、人知れず消えていく頃、僕は最後のＧＳ気取りで楽器屋に入った。死ぬ程モズライトが欲しかった。こつこつと貯めた金は、なんとか足りた。愛器となったモズライトを初めて弾いた時、そのあまりに細いネックに感激した。今までのフォークギターとは全く別の手触りだった。アンプを通したモズライトの音色は、繊細でメロウで甘ったるかった。時を忘れて弾き続けた。弾ける曲なんか、なかったのに。そしてギタースタンドに立てかけたモズライトは、部屋の中のなによりも美しかった。僕には楽器のはずのモズライトが、未来の宇宙船に見えた。音楽を超えた何かがあった。

ブームは消え去ったけれど、モズライトは今も生き続けているはずだ。笑わば笑え。僕は恥ずかしくなんかない。

筆者紹介

(本名：長田忠弘・33歳・大阪生まれ) ＢＢＣなどで大活躍の投稿おやじです。今回は意外と繊細な一面を見せてくれました。

怪物博物館（雑談編）
THE MONSTER MUSEUM



連載㉛

日米プロレスサミット

by 北枕獲

プロレスって楽しいんだからというのが今回の話

とゆーワケで、4月13日、東京ドームへ行ってきたのだ。WWF、全日、新日の三団体合同興行“日米プロレスサミット”だ。

すいませんねぇ、今回も趣味に走ったプロレスの話なんです。プロレスがキラいな人、知らない人、キョーミがない人、ごめんなさいです。

何かと批判されることが多いWWFのアメリカン・プロレスだけど、私は楽しめた。あーゆー演出たっぷりのプロレスって、肩がこらなくていいやね。特にさ、ザ・スネークことジェイク・ロバーツなんて、最高だよ。このロバーツってヤツは、試合に勝つと、ノびている相手の上に愛蛇ダミアンを這わせるってパフォーマンスがウリなのね。また、ミリオンダラーマン、テッド・デビアスは、ノびた相手の口に100＄紙幣を突っ込むでしょ。超人ハルク・ホーガンのタンクトップ破き（北尾がマネしてたアレね）や、筋肉パフォーマンスは有名だ。

だけど、日本人て、こーゆーのを嫌うヤツが多いんだよね、“茶番”とか言ってさ。でも、それって違うと思う。プロスポーツってのは、基本的にショー、見せ物なんだからさ。演出があったっていいと思うワケ。海賊亡霊やTPGなんかも、認めてもいいと思っているのだ、私は。

おっとっと、東京ドーム、東京ドーム。“風雲昇り龍”天龍源一郎対“マッチョ・キング”ランディ・サベージ、“超合金戦士”アルティメット・ウォーリア対“ミリオンダラーマン”テッド・デビアス、“大巨人”アンドレ・ザ・ジャイアント＆“東洋の巨人”ジャイアント馬場対“悪魔戦士”デモリッションズ、“超人”ハルク・ホーガン対“不沈艦”スタン・ハンセン。ってとこが、燃えたね。

中でも、ウォーリア、デビアス戦の“デビアス！ デビアス！ ウォーリア!!”コールが最高。大受けしてたもんね。この楽しさは、行った人じゃなきゃ分からないだろーな。

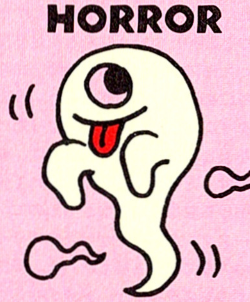
プロレスに限らないんだけど、スポーツって会場へ行かなきゃダメだね。確かに試合を観るなら、テレビの方がいいだろうけど、あの雰囲気は絶対にテレビじゃ味わえないもんな。神宮の外野スタンドへも、騒ぎに行くよーなもんだしな。

と、随分とりとめもなく、書いてきたけど、今回のテーマは「プロレスって、楽しいんだから」ってことなのだ。ぜひ、1度会場に足を運んで下さいな。私も、5月14日、全日本の東京体育館、5月19日、FMWの後楽園ホールと観に行くからね。神宮同様、盛り上がろうぜい。

予告。

次回は、メジャーの中のマイナーをやるぞ。

電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㊼

右腕

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

彼は自殺なんかしたんじゃなかった…。

「自殺ですってよ」「まあ」「なんでも、両手で自分の首を締めたとかって」

会葬者のささやく声が、いやでも耳に突き刺さる。クラスメイトの視線が背中に痛かった。

うそ！ 信じられない、亮一が自殺だなんて。沙織は、逃げるように葬儀場をあとにした。

「まいったよなあ。右腕がぜんぜん動かないんだよね。最初は指先にしびれが来てさ。そのうちじわじわ上ってきて、とうとう右腕まるごとやられちまった。いまじゃ感覚ゼロ」そう言って亮一は笑った。

亮一が学校を休んだ日、沙織は見舞いに飛んでいった。

「下手して左腕もってことになったりしたら、ひとりでご飯食えないよ」

「あたしが食べさせてあげる！」思わず言ってしまった。頬が熱かったのを、沙織は覚えている。五日前のことだ。

腕が麻痺してるのに首なんか……いつのまにか家に着いていた。ぼんやりポストのなかをのぞく。自分宛ての封書が一通。亮一からだった。

もつれる指で封を切った。亮一の字は、左手で書いたせいか乱れていた。

『沙織、きみがこれを読むころ、ぼくはこの世にいないかもしれない。みんなは自殺だって言うだろうけど、信じてほしい、自殺なんかじゃない。ぼくは殺されたんだ。

『きみがお見舞いに来てくれた日の夜、ぴくりともしなかったぼくの右手が勝手に動きだした。ぼくの意思とは関係なく、ぼくの顔を殴ったり、ひっかいたり、首を締めようとまでしたんだ。

『左手で押さえこもうとしたけど、力じゃ右手のほうが上だ。朝まで自分の右腕と闘った。夜が明けたとたん右腕のやつ、またおとなしくなった。その隙を利用して、この手紙を書いている。

『しびれる前、虫に右手の甲を刺された。見たこともない、黄色と黒のまだらな虫だった。ひょっとしたら、そいつがなんかのウィルスを運んでるんじゃないかと思う。

『いつまた右手のやつが、ぼくを殺そうと動きだすかわかったもんじゃない。眠ることもできない。それにもし、左手までおなじよ　』

文面はそこで終わっていた。

「そうだったの……心配しないでリョウちゃん。いまにみんな気づくから」沙織は自分の右手の甲を見おろした。

赤い斑点がポツンと浮かんでいる。きのう虫に刺されたところだ。黄色と黒のまだらな虫に。

右手の指先は、すでにしびれはじめていた。



亀・松＆みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載㉓



ミニミニ大作戦

by 亀仙松っちゃん



イギリスといえばビートルズとミニ・クーパーなのだっ!!

前回のＨＤＮで、日本じゃ１週間の間に「ポール・マッカートニー」と「ローリングストーンズ」が見れて、こんなこと本国イギリスに住んでたってあるわけないっ！日本はグレイトだぜィ！的なこと書いたんだけど、これがどうして。とんでもないことにイギリスじゃあ「ポール」と「ストーンズ」が同じライブに出ちゃう！　それも、再結成の「ザ・フー」や「ピンクフロイド」。それに「デビッド・ボウイ」に「エリック・クラプトン」と。イギリスを代表するほとんどのアーティストが、大挙して参加するからカンベンくらっちゃう。全くもって、開いた口がふさがらない。

やっぱ、イギリスは日本とは違うよなー！　っと、舌の根も乾かんうちに、やっぱイギリスはいいと思ってしまう、今日この頃じゃった。

ところで、このコンサート。イギリスで６月28日～７月３日まで「ネブワース・ロック・フェスティバル」と題して演るそうじゃから興味のある人、そろそろ音楽専門誌に発表されていると思うから詳しくは、そちらの方参照してちょ。それにしても、イギリスはいいな～。見に行きたいよ～！

イギリスと言えば「ビートルズ」と「ストーンズ」と「ミニ・クーパー」。ホントかな～？　かなりゴーインなコジツケのような気もするけど。今週はワシの愛車「ミニ・クーパー」について話てみることにしよう。

◆　◆　◆

それにしても、「ミニ」はいつも笑わしてくれる。なんせ、ここぞと言う時、必ずといって言いほど壊れてくれる。

事の起こりは、'78年製ユーズド「ミニ1000サルーン」を買ったその日だった。嬉しくて、嬉しくて。思わず人にひけらかしたくなってきた。バグボーイクラブでおなじみ赤松に見せに行こうとした時に、不幸じゃなかった、お笑いはやってきた。

雨がチャッチャカ降りしきる中を心地良く走る。「やっぱ、車は便利だぜい。雨にも濡れないしな～」と、思った瞬間。まだ、１kmも走っちゃいないのに、リズム良く動いていたワイパーが突然止まった。

「え～、雨降っているんだぜ」ウインドはどんどん見えなくなっていく。

「ひょえ～、どうすりゃいいんだよ～」ひとまず車を止めて考えることにした。

「そうだ、ウィンド洗車用のＴ字型をしたカッパキでワイパーの代わりをすればいいんだ」確かに、カッパキってワイパーのようにゴムは付いているし、ガラス面に付いた水滴を取る役目するから限りなくワイパーに近いものあるんだけどね。運転しながら、フロントウィンドをカッパキでヘコヘコするのって超ムズイ。何が楽しくて、運転しながら右手でワイパーしなくちゃいけないんだ！　と思いつつもヘコヘコしてる、自分がなさけない。

それでもひけらかしたい欲求は募るばかりで。腕をビショビショにしながらも赤松の家のそばまで着いた。するとどうだろう、あと10メートルのところで、左後輪がパンク。「なんてこったい！」車は左側に傾きながらも奮闘努力の結果、どうにかこうにかたどり着いたのだった。車から降りたワシに、閃くものがあった。車を持ち上げるジャッキだ。これさえあればっ！　赤松に情けないところを見せずに済む。なんせワシは、痩せても枯れてもシャチョーなのだ。これで、シャチョーの威厳が保てるってもんだ。

ワシは得意満面の顔をしながら、すぐさまトランクを開け探したのだった。

「オー・マイ・ゴォーッ」

ジャッキーがな～い！　ジャイアント馬場でもあるまいし、こんなもん素手で持ち上がるか。見せびらかすはずの「ミニ」が、いつのまにか助けてもらうに変わっていた。恥を忍んで、ずぶ濡れになった体を引きずりながら赤松の家まで向かった。もちろん歩いて。

「赤松、悪いけどさあ、ジャッキあったら貸してくんない？　それと工具」

「車ないからそんなのないっすよ」

「ゲッゲ。じゃあ、あれどうすんだよ。ただの鉄の箱だぜっ。とほほっ」

ワケもなく赤松にからんでみたけど、パンクが直るわけでもなし。なさけないことに、そこからタクシーに乗り家に帰り工具を持ってきてタイヤ交換。

これが忘れようとしても思いだしちゃう「ミニ」との出会いだった。

それからと言うもの、電気系がダメになるのは日常茶飯事。走っている最中にウィンカー、ライトが切れるは当たり前！　道の真ん中で、エンコしちゃうなんて日本の車じゃあ到底考えられないことだって平気の平座で起こっちゃう。ＪＡＦ呼んで、入会金８千円払って直らなかったなんて事もあった。

そういやあ、１月のとってもサブイある日。ガソリンを入れにスタンドに立ち寄った時のことだった。「ミニ」とゆう車は、普段からエンジン等がブビブビとうるさい車なんだけど。その日は特にうるさかったような気がした。「今日は機嫌が悪いんかな？　今たらふくガソリン食わしてやるからな」などと呟きながら、ガソリンを入れスタンドを後にした。

するとどうだろう、死ぬほどけたたましい音を出してるじゃないか。ズコココン、ズココンと妙な音もしている。

車を止め、エンジンルームを見た。しかし、なんの異常も見当たらない。ハテと考えた。後ろの方から不気味な音がしている。後ろに回り車体を下から覗き込むと……。

「ガチョーン!!　マフラーがない」

走ってきた道をキョロキョロしながら捜したけど、１メートル以上はあろうというマフラーが見つからない。

そうか、あの時だ！　すぐさま、ガソリンスタンドに電話をした。

「スイマセーン、あの一、お恥ずかしい話なんですけどもマフラーの落とし物ありませんでしたか？」

「ああ、ありますよ、何色ですか？　黄色と赤のチェックのですかあ？

「…………」

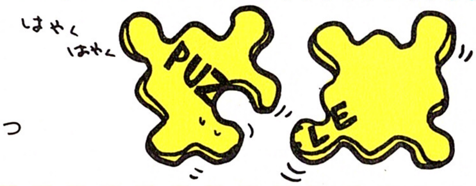
おわり



雅孝司のパズル天国

PARADISE OF PUZZLE

Vol.20



芸術か、たんなる見せ物か、それともメッセージか？　いまや博覧会の“定番”となった巨大映像と立体映像。前回につづく花博リポート第2弾。

配置パズル編

花と緑をよけて建てる最大のパビリオン

「花と緑の博覧会」とはいうものの、会場内で実際に人が集まるのは花や緑ではなくパビリオンのハイテクショウ……という事実は、すでにあちこちで報道されている通りだ。

中でも人気があるのはＪＴ館・電力館・富士通館で、１時間待ちや２時間待ちがざら。はっきりいうと、ぼくもこの３館は時間の関係で見られなかった。報道関係者となのっていくと、待たずに（行列に並ばずに）割込ませてもらいすぐ見られるのだが、今回は一般入場者として行ったので（まじめに並んでいる者、怒れ）。

したがって、これから書くことの一部は、「自分が直接体験した事実」ではなく、「体験した人からの取材」にもとづいている（でも、上の３館以外はほとんど直接体験だよ）。

５年前の筑波の科学万博以来、博覧会には巨大映像と立体映像がつきものになった。もちろん、この間に技術はぐーんと進んでいる。

たとえばサントリー館。科学博では巨大映像だけだったのに、花博では巨大立体映像になった。

富士通館は、５年前は360°モノクロ立体映像だったのに、今回は360°カラー立体映像となった。

しかし、内容は技術の進歩にともなっているだろうか。

もちろん、金はかけてある。時間も労力も使っている。学術的に貴重な映像も多い。しかし、せっかくの技術がいかされていない。というより、技術だけが目立ってしまい、パビリオンが“ハイテク見せ物小屋”にとどまっているのだ。

それ自体は「博覧会とはそういうものだ」と割切ればすむことかもしれない。ただ、困るのは見ていて疲れるような内容があることだ。

たとえば立体映像。５年前も今も、「飛出す効果」を強調するあまり、観客に向けて何かが飛んでくるとか槍・棒を突出すというシーンがやたら多い。

あるいは「手を伸ばせばつかめそうな効果」を狙うあまり、虚像が観客の目の前30cmぐらいに現れるシーンもしばしばだ、この場合、画面５インチほどの小型テレビに顔をくっつけて見ているような状態になり、せっかくの大スクリーンがだいなし。目は疲れ、心理的にも圧迫感を受ける。

科学博のときにも言ったが、立体映像だからこそ（飛出し効果よりも）奥行とか深みとか落着きを感じさせるような画面づくりをしてほしいのだ。

ぼくはゲームデザイナーでもあるので、ナムコのギャラクシアン^{3}に触れないわけにはいくまい。結論からいうとそれなりに迫力がありおもしろかった。けれど、何度もくりかえしやりたいほどではなかったな。

プレイヤーと画面（スクリーン）との距離に比べて、映像の変化（敵キャラの出現・移動・消滅）が速すぎるのだ。たぶん、プログラマーが「速さこそオレの腕の見せどころ」とがんばったんじゃないかな。

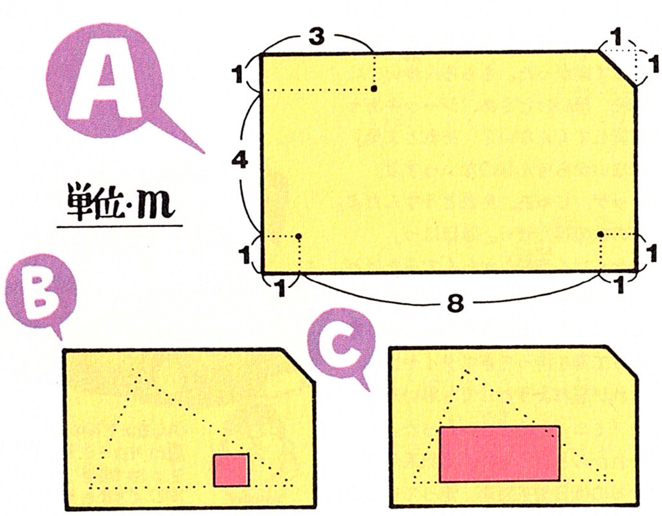
どうもそれが裏目に出ているようで、自分が撃ったのが狙いの敵機にあたったかどうかよくわからないうちに次の敵機が現れる。これじゃシューティングの醍醐味がない。やはり、敵機を撃墜したのを確認し“楽しむ”ぐらいの時間はほしいよ。

さて出題だが、ある博覧会場に図Ａのような５角形（長方形のすみから３角形を切り落とした形）のスペースがある。この中に、直方体（上から見れば長方形）のパビリオンを建てたい。

ただ、スペース内の・の位置には、１本ずつ木が立っている。花博では、会場づくりのため、もともとあった花と緑がずいぶん犠牲になったという噂もある。このパズルではそんなことはせず、３本の木をそのまま残してほしい。つまり、木のあるところにはパビリオンをつくらない。

さらに、木と木を結ぶ線の上にも、パビリオンはつくらないことにする。図Ｂ（の斜線部分）のようなパビリオンはよいが、図Ｃのようなパビリオンはいけない。

そういう条件で、なるべく底面積が広いパビリオンをつくるには、どこにどんな向き・形で配置すればよいか。なお、具体的な面積は計算がややむずかしいので、求めなくてもいい。



前・号・の・答・え

'90 MAY

日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

別解：16を中心にした9個を囲んでもよい

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

第6回 フィン憂愁篇

by 健部伸明
イラスト 田中光

緑の戦士は男となり、王となり、そして妖精となった

さて自分の一族と合流し、父の形見の槍を受け取ったフィン・マックールは、叔父たちに二頭の猟犬を紹介された。ブランとスコーランというのがその犬の名だった。実はこの二頭、フィンの従兄弟の変身した姿であった。フィンの叔母は一人の男性を妖精の女と取り合い、その争いに負けて、魔術で犬にされてしまった。彼女が生んだのが、この犬たちなのである。

この時から、ブランとスコーランはフィンの行くところならどこへでもついていって、彼の命を守るようになった。

そしてこれ以後、フィンの人生には様々な動物たちがつきまとうことになったのだ。

さて年老いた叔父たちは、フィンが復讐を果たすのにはまだ幼く、そしてまた自分たちと一緒にいると、宿敵ゴルの残党狩りに巻き込んでしまうかもしれぬことを恐れ、彼を一人の老人のもとにあずけることにした。その名をフィンネヤス。詩人にして、魔術をあやつるドルイド神官だった。

フィンは、ドルイドのフィンネヤスのもとで七年を過ごした。そして七年目のある日、もうすぐ成人をむかえる若者は、老人から一つの用事をいいつかった。

「わしがいつも番をしていた泉の中に一匹の白い鮭がおったのを、おまえは覚えているな。ほれこれを見るがいいやっとつかまえてやったわ。早くこの鮭を料理して、わしに食わせてくれぬか。つまみぐいしてはならぬぞ。いいな、デウネ」

デウネとは、フィン・マックールの幼名である。ともかくフィンは老人の言う通り、白い鮭をボイルして持っていくことにした。すると老ドルイドは、驚いた顔をしてこう言った。

「なんじゃその顔つきは。食べてはならぬと言ったのに、食ろうたな」

「そんな、ぼくは言いつけは守りますよ。ただ、鮭のあぶらがはねて親指を火傷をしたので、思わず口に持っていっただけです」

「何にせよ、わしにはもうその鮭を食うことができん。一度口をつけたからには、それはお前のものだ。その知恵の鮭はフィンタンという名で、この世の初めから生きてきた賢者の、成れの果てじゃ。しかし妙なるかな。預言ではその鮭は、同じフィンという名を持つものに食われるとされていた。預言を成就するのは、てっきりこのわしフィンネヤスだと思っていたが……」

「……友達は、ぼくのことをフィン(白いやつ)と呼んでいます」

「それじゃ。それでこそ預言は成就されたというものだ」

こうして知恵の鮭を口にしたフィンには、以後不思議な力が身についたのだ。一つは親指の魔術で、困ったことがあったときに親指を口元に持っていくと、素晴らしい知恵が浮かんでくる。そしてもう一つは癒しの手のひらで、その手で水をくんで人に飲ませると、どんな傷でも病でもたちどころに直ってしまうのだ。

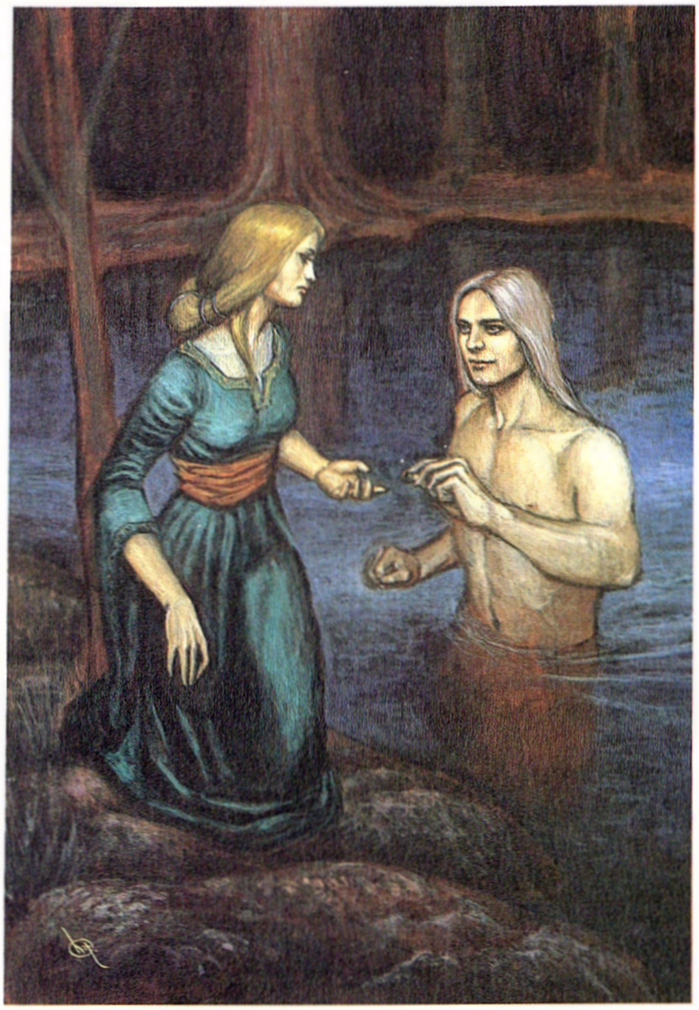
こうして成人を迎えたフィンは、フィンネヤスから魔法の黒猫を受け取ると、いよいよ父の仇である片目のゴルを撃つべく、王宮へ向かうことになった。当時の王は、百の戦のコン。

コンはまず、フィンが自分の配下のフィーナ騎士団に属する資格があるかどうか、厳重なるテストをした。むろんフィンは合格した。また王都タラに襲いかかる魔物を、ただ一人で退治してその力を見せつけた。そして騎士団の長たる父の位を、暴力で奪った片目のゴルに対し、挑戦状をたたきつけたのだ。

ゴルとフィンは、互いに神々の力を借りて一騎打ちをする(このあたりの話は、教養文庫の『フィン・マックールの冒険』が詳しい)。そしてついに本懐を果たし、フィーナ騎士団を統べる長となった。

この後彼は、妖精にだまされて白髪の呪いを受けてしまった。そしてまた妖精の呪いによって鹿になった娘と結婚し、呪いが解けた後でオシーンという名の子をもうける。オシーンは語り部となり、フィンとその配下の騎士団の話を語り伝えた。

こうしたこともあって、フィンは妖精の軍と何度も剣を交えるのである。



神話入門ガイド

ノーベル文学賞のイエイツに次いで有名な、ケルトの伝承記録者は、J.ジェイコブズ。東洋文化社のメルヘン文庫で、イギリス民話集全二巻。ケルト民話集全三巻(三巻目にフィンが巨人を退治する話が載っている)として、翻訳されている。値段はどれも500円前後とお買い得。

画像のことば

フィンは泉の底から指輪を探し出し、岸辺の乙女に手渡した。しかし彼女は礼も言わず、少し皮肉めいた笑みを浮かべながら、泉の中に姿を消してしまった。とたんにフィンの全身から力が抜け、彼は見る間に白髪の老人になってしまった。これが、フィンが銀髪になった由来である。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

先日、あるニュース記者が「現代の若者は人とのかかわりあいをきらい、みずからの意のままになる物としか対面しない」と話していた。僕らにとって、ファミコンや車やＶＴＲ等は「意のままに操作できる物体」ではないし、彼にとって無機的な機械でも、僕らにとっては苦楽を共にする道具以上の存在だと思う。仮に彼のいうようなものだったら、"冒険の書"が消えたとき、あんなに落ちこんだりするだろうか。だからこそ、僕らの映像文化は"良き文化"であってほしい。もっと内面を追求してほしい。
なんか訳わかんなくなっちゃった。アミーゴ。

（宮城県・小松昭博）

▶いや、その気持ちよーくわかる。

（ヒラ坊）

名前は知らないけど、雪だるまのようなキャラでマリオブラザーズ(？)のようなゲームをやった。上の段にのぼるときの姿が笑える。しかし２Ｐで敵をやっつけようとかまえているときに、味方の作った雪だるまがやってきて、いっしょに運ばれてしまうことの方がもっと笑える。

（神奈川県・香保子）

▶さて、いったいこれは何というゲームのことでしょーか？

（ハルク）

つづけて言うとあぶない言葉シリーズその①
「ピサロです」
誰かその②を考えてくれ。

（北海道・アニエス）

▶その②イタリヤ……あ、ちがうか。

（ヒラ坊）

女神転生IIのすすめ
○イベントが多くなった
○奥が深い
○魔物がカッコよくなった（小さくなったけど……）個人的にはネコマタが一番かっこよくなったと思う。でも「さかさくび」は夢にでそう。
○敵との交渉がおもしろくなった。
○魔法のつかい方がハッキリしてる
○なんかちょっと人生観が変わったような気がする。
○メシアって大変だと思った（けっこー現実的？）
てなわけで、私の感想でした。ちょんちょん！　ケルベロスはＩのほうがいい！うん！

（北海道・猫又の天鈴）

▶そーですか。ちょっと人生観変わりましたか。成沢大輔著「女神転生IIのすべて」もあわせて読んでいただくと完ペキに人生観変わっていいですよ（ウソ）

（ヒラ坊）

ところで悩みを聞いてほしいんですけど、頭のいいと思ったハルクさんに回答してもらいたいと思いҽます。
僕の悩みは勉強のことについてです。今年は中３だから、けっこうあせっています。ゲームする時間と勉強する時間はほとんどいっしょです。ゲームのほうはなぜかすごくうまいんだけど、テストの点数が悪い分だけ、学校でゲームの天才だなんて言われることが多いです。勉強の仕方が悪いのでしょうか？なんかアドバイスを下さい。

（岐阜県・モルドアーム・14歳）

▶リスエストにおこたえして頭のよいハルクです。（うすいという声もあるが）あなたの場合、一番いいのは勉強もゲームの一種だと思ってしまうことですね。ＲＰＧやシミュレーションやってるつもりで英語とか歴史を楽しんでしまう。これよこれ。ゲームの天才なんだから勉強ぐらいかるいもんだぞ。人生だってゲームの一種といえなくもないぞ。バフンバフン（意味なし）

（ハルク）

ジェット・コースターやおばけやしきがキライ、高所きょーふしょーだし、友人と遊園地にも行けません。いままでなんとか理由をつけてさそいをことわってきました。根本さーん、どーしたらいいのー。

（神奈川県・神官KRIFT・14歳）

▶いやはや。これも悩みごとでござるか？さーて、あなたの場合は高いところとこわいものに慣れるという修業が必要でござる。高くてこわいというとこれはもう六本木のキャバクラ、ちがうちがうハシゴの上でさかだちしてホラービデオを見る特訓でもしたらよいと思うぜござる。昔の忍者はみんなそうしたもんです（うそ）

（忍者根本）

おもちゃ屋でバイトしてると本当にいろんな事があるけど、ミニーマウスのコトをミッキーマウスのメスと呼んだオバさんには笑わせていただきました。あっはっはっは。

（奈良県・レイラ16世・19歳）

▶あっはっはっは。

（マッキー）

今、ＦＦIIIをやっています。感想ですが、今回は前回よりもドラマチック!!ストーリーがよくなったと思う。グラフィックもきれい。魔法のアニメーションがとってもいいですね。サブキャラとの別れは感動的でした。とくによかったのは、３番目のサブ・キャラとの別れ。涙が出そーでした。（なりきるたちなので）ダンジョンなどは、まあ簡単。キャラでは白魔導士が一番。ドラクエIVもよかったけど、ＦＦIIIも捨てがたいなあ。

（広島県・あみちゃん）

▶他にもたくさんＦＦIIIについてのハガキをいただきました。すでにクリアした人も多かったんですけど、最後のジョブとか魔法とか、書いちゃうとまだやってない人にわるい事ばっかなのよね。全体的に評価はとても高いようです。

（マッキー）

２、３週間前から毎夜夫婦だぬきがエサをもらいに家にやってきます。今では１ｍぐらいに近よってもにげません。ころころ太っていてとってもかわいいやつです。この２ひきに名前をつけてもらいたいのです。どうかよろしくお願いします。

（和歌山県・室崎晃一・16歳）

▶ころころ太ってかわいいタヌキはボクも大好きです。オスがキンタでメスがひろみちゃんなんてどうでしょー？べつに意味はないによろ。しかし、なんで夫婦だってわかったんでしょーか？考えると夜もねむれません。

（ヒラ坊）

ディスク・システムがムダにならずにほんとーに良かった。しかもナムコのゲームが入るなんてメチャうれし。これから出るゲームは面白そーなのないし、ＲＰＧはウィズIIIと女転IIでまだだいぶもつし。そーそー、女転IIといえば成沢先生の本はクリアーしてから買うからね♡パチパチ。魔獣がぜんぜんつかまらないのよ。ぐすん。でも負けないわ。

（新潟県・後藤桃代）

▶成沢先生の本はありがたいことに発売後すぐに売り切れちゃいました。でも御安心ください。すぐに重版しましたのでもうすぐお手元に届くかと思います。今後ともよろしくたのむにょろ。それからディスク・システムもまだまだ使えそーでよかったよかった。今号の特集どうでしたか？

（ヒラ坊）



（ＰＡＯ・北海道）　▶美化された顔が気に入ったので掲載しましたが話はたいしたことないぞー。もっと恥かしい話求む!!

▶おわびと訂正です。前号のこのコーナーで必本の通巻100号は８月３日発売のVol.16だと書いてしまいましたがこれまちがい。正しくは７月20日発売の８月３日号Vol.15で100号なのでした。ごめんなさい。でもめでたい。という訳で前号で募集した「ＴＶゲームと私と必本」というテーマの作文ですが、ひきつづき大募集。掲載の方には記念品にソフト１本つけちゃいます。400字詰原稿用紙で３枚以内でけっこうです。よろしくたのみますよー。
▶はい。次号の発売は６月１日(金)！それではまた。

（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

ほしいのか？

1レベル

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の出張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

そういえば以前この号でモンスター人気トップ10をやろうなんて言っていましたが…ごめんなさい。都合で、どうしようもない都合で次号（ひょっとしたらその次…）のお話になってしまいました。その分パワフルに展開させますのでお許しを。というわけで今回も知恵いっぱいのお話をお届けしましょう。

Z-184 毎度おなじみモンスターカード

●「ウィザードリィ」のカセットを買うと箱の中に入っているモンスターカード、私の場合、「I」はバンパイアロード様、「II」はセラフさんと自分でもラッキーと思っていた。さて「III」である。ウキウキと箱をあけて出てきたのは黒いカード。いやな予感がしたが、よくよく見ると巨大なコウモリが…「ワーバット」だった。うーん、3つとも同じ店で買ったのに…。

「III」の箱って銀色でまぶしくない？ 3つならべると1つだけ浮いている。さすがダイアモンド、パッケージに書かれている絵も紋章ぽくっていい。

（北海道・いむ）

編集部でも運悪く（！）ワーバットに出会ってしまった者がいた。が、なんとサッキュバスにあたった者も1名いたのだ。

B-185 「III」の戦いに向いたフォーメーション

●Vol.7のアクエリアスさんの話、「I」「II」の戦闘システムの違いに興味がわいたのでお手紙します。

まず「I」も「II」・「III」も一長一短、要はグレーターデーモン相手なら「I」、ポイズンジャイアント相手なら「II」が使えます。なぜなら前者はたとえHPが1になってもマダルトをかけてくるけど、後者は前衛の攻撃によるダメージがブレスのダメージ値を減らすためです。

つまり、ブレスと呪文のどちらがコワいのかというのがポイント。そうして考えるとブレス持ちなんてほんの少ししかいないような「II」はシステムとして不正解かも知れない。

んで、問題の「III」はというと…どっちもスゴイですよね。グレーターデーモン、エアージャイアント、アイアンゴーレム、ジャイアントゾンビあたりがポイントかな？

結論は「II」のほうです。理由は4つ。まずデーモン系はACがやたら良いから下手をすると3人がかりで1匹もやれない。それとジャイアントゾンビの出現率が意外と高い事。そして今回はエナジードレインを受けることが少ない。キメはティルトウェイトを使う敵が3匹以上同時に出ることはまずないだろう、との読みからです。

P.S.それにしてもヒマな今回のメイジ君。

（千葉県・しょお君）

ブレスのダメージの最高値はその時点における敵のHP残数の半分、1は切り捨て、なんだって。ゆえにHP1のクリーピングコインのブレスはダメージ0ってことなんだな。

B-186 強いモンスターをおさがしの人は

●「III」でアイテムさがしにハマっている人にお知らせです。B6の〔13.0〕の場所にはとても強い敵しか出ないので強いアイテムがザクザクとれます。僕の場合30分で、氷のくさりかたびら、聖なるヨロイ、英雄のヨロイ、手裏剣、命のユビワなどなどスゴイのがいっぱい手に入りました。その部屋の奥では得体の知れない声がするので、あそこは大悪魔の居間になっていて、それを守っているからかな？ なんて思ったんですけどね。

（東京都・佐藤光紀）

そうそう、あのメッセージのとこね。なぜかB6でメッセージが出る場所の近くって強い敵が多いのが事実だ。

O-187 今回の四天王は誰でしょう

●「ウィズIII」もクリアして、はや10日あまり。今はアイテム集めの毎日です。が、アイテムを集めるということは当然モンスターと戦う訳でして、今回の敵は「I」の顔ぶれよりも強いんじゃないかという気がします。

以前出ていた四天王説や七将軍説もあれこれと考えてみたけど甲乙つけがたく、考えあぐねた末、新しい説を作ってみました。名付けて「キレイどころ七将軍」（私は面食いなのさ）

「I」「II」で定番だったのがけっこう含まれていますが、アークデーモン、バンシー、プリーステス、ソーサリス、サッキュバス、バンパイアロード、ウィッチの7種類（ちなみにアルファベット順）。ただしソーサリスとウィッチは色違いというだけなので、どちらかの代わりにセラフを入れるのもよろしいかと思います。

他にも変わった四天王や七将軍がいたら是非教えて下さいませ。

（愛知県・ロード大好き！）

ところで！ お知らせです。ウィザードリィIIIのことなら何でもわかる、巻末にウィザードリィ友の会のスペシャル版がついた単行本「ウィザードリィIIIのすべて」（ベニー松山著）が発売になります。6月中旬ごろ、税込み価格￥850で発売予定です。「ウィザードリィのすべて」同様、末弥純先生のモンスターイラスト付きです。期待して下さいね。



↑東京都・E

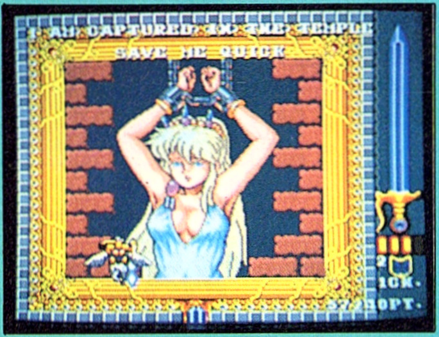


MEGA DRIVE CLUB

VOL.37　文章：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

株価も持ち直したナムコの"フェリオス"



この原稿を書いているのは４月22日であるが、今日の11レースでホクトヘリオスという馬が走る。太陽神ヘリオスの名を戴いたこの馬は直線一気の差し脚でいつも沸かせてくれる。その名と同じゲーム「フェリオス」。果たしてフェリオスがホクトヘリオスの後押しをしてくれるのだろうか。私はホクトヘリオスから流すが。

MDC Head Line

●コラムスが急拠発売――現在業務用でヒット中のテトリス風パズルアクションゲーム「コラムス」が６月末に発売されることになった。業務用とほとんど変わらないグラフィックだ。価格未定。

●CD－ROM、来春発売か？――FDDよりも早い発売になるらしい。

今月発売のメガドライブソフト

DJボーイ
■5月19日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

ウィップラッシュ
■5月26日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

フェリオス

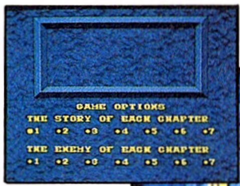
ナムコ
７月20日発売予定
¥5800(税抜き)



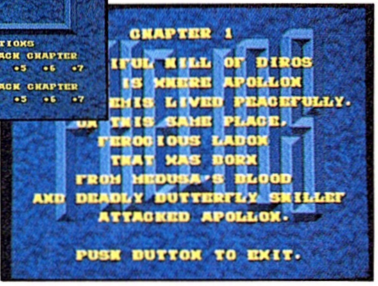
昨年業務用でそこそこヒットしたシューティングゲームの移植版。ナムコの解説によると「色鮮かなスクロール」「美しいアニメーション」「回転・ズームを加えた臨場感あるシーン」という殺し文句で紹介されてきたそうだ。ま、確かにその通り。

◇捕われのアルテミスを救いにアポロン立つ

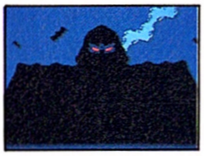
太陽神アポロンと月の女神アルテミスは双子の兄妹。仲良く成長し、２人とも立派な若者となった。しかし、復活した邪神デュポンにアルテミスは捕えられてしまった。アポロンはアルテミスを救出するために天馬ペガサスにまたがり、デュポンの神殿へ向かう。



←ストーリー等の解説選択



↓チャプター１のストーリー



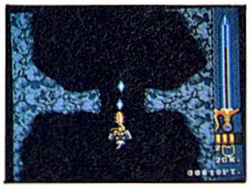
←デモ画面に現れるデュポンの姿



←捕われのアルテミス。ちょっとH

◇パワーアップ＆波動砲で敵をけ散らせ！

まずは波動砲のことから。ショットボタンを押しっ放しにすると右のゲージが上がってゆく。このゲージの度合によって、強力な破壊力のある波動砲を撃つことができるのだ。アイテムは右の６種類。２コまでつけられるオプション、スピードアップ、連射できるビーム、敵を追いかけていくホーミング、壁に当たると反射するアクロス、ライフが１つ戻るライフなど。



→右にある剣のゲージが上がっていく



←たまったところで一気に発射！　強力だ



↑金色のガイコツ……じゃなくてフクロウなのだ。撃つとアイテム名をしゃべる



オプション





スピードアップ





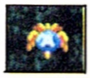
ビーム



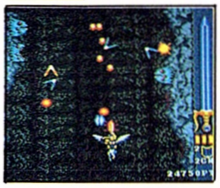


ホーミング





アクロス





ライフ



◇ステージ間にはユーザーサービスも…

なんてったって見どころはコレ。ステージをクリアして、次のステージに入る前に水鏡に写し出されたアルテミスの姿が見られるのだ。ステージ１と２の間では、手を鎖でつながれ、上に引っぱられているかわいそうな姿が……。業務用ではここにキレイな音声が入っていたが、もちろんメガドライブ版でもしっかりとしたアルテミスの声が聞ける。



↑大きな画面で見ると迫力は倍増！



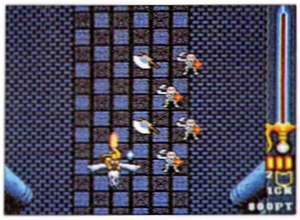
→下がっていくアルテミス。そして……

◇全7章のうち、1章と2章を中心に6章までをお見せしちゃう

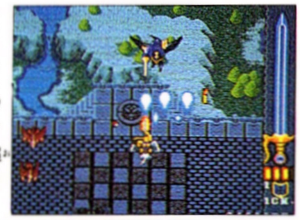
CHAPTER 1

神殿の中から始まる。飛んでくるバードマンやオノを投げてくるスケルトンを波動砲で倒す。すると小高い丘の上での戦いとなる。ここのスクロールが面白い。縦の斜め方向にガクガクと動くのだ。現れるのは巨竜ラドーン。黒い蝶シルフを供なってアポロンの行く手をさえぎろうとする。

そしてメデューサの神殿へと入る。胴と頭を分離させたメデューサは目からビームを放つ。波動砲で応戦しよう。



←オノはしつこく追う

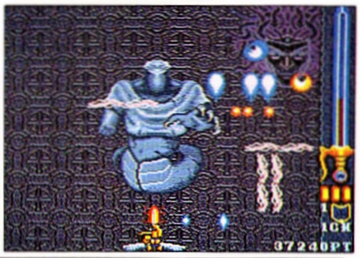


←波動砲の一撃でやっつける。フルチャージじゃなくとも倒せるぞ



↓ビームをかいくぐって攻撃！ 反射に注意

←最下段で動きを見ていよう





↑出現前に弱点が表示される



↑ビームで頭を狙い撃ち



↑神殿の中。矢に注意せよ

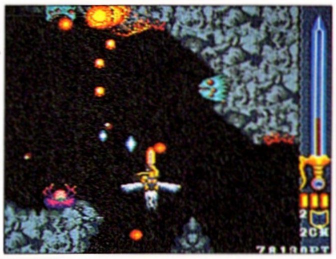
CHAPTER 2

引き続き次のチャプターへと進む。薄暗い神殿の中には一勢に矢を放ってくる兵や魔術師のような敵が放射状に弾を放ち、攻撃してくる。

やがてステンドグラスのような床がある。ここにある壺の中にはエムザという魔物がいて、四方から撃ってくる。1匹ずつ確実に波動砲で破壊しよう。そして洞窟内へ。変則スクロールをアクロスで抜け、ボス・グライアイとの戦いだ。まず手を壊し、水晶を撃て。



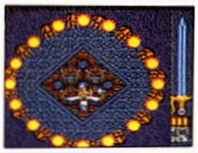
←連射するより、波動砲でやっつけるほうが効果的



←アクロスを取り、オプションを前に出して攻撃する。横の敵はすぐ倒せる

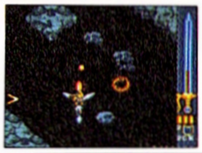


←中央上にあるクリスタルが弱点だ

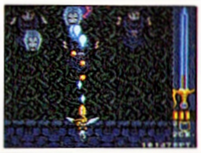




←壺が破裂して、中から出現！



←後ろからの炎に気をつけよう



←岩ははね返ってくる。全て壊せ

←波動砲だけで攻撃するのがベスト

CHAPTER 3

空中都市での戦いだ。横に壁がある所では、触れると1発でやられる。ここで現れるグリフォンナイトは壁に叩きつけてやっつけよう。

ボスは羽と炎で攻撃するセイレンだ。



←うまく誘導して壁にぶつけてしまおう



→ドラゴンが飛んでくる。炎は割と正確にアポロンを狙ってくる



→セイレーンだけでなくスケルトンも注意

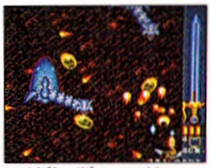
CHAPTER 4

溶岩地帯のチャプター4。ところどころにいる竜、ヒマイラの炎をかわしながら進んでいかなきゃならない。抜けたら今度は石像、ゴメスが炎を吐いてくる。油断はできない。

炎の怪物・アンタイオスがボスだ。



→石像はセイレーンと同じ炎を吐いてくる



↑攻撃が激しいの何のって、飛んでいるガイコツがすごくしつこい



←アンタイオスの炎攻撃。先を読んでかわそう

CHAPTER 5

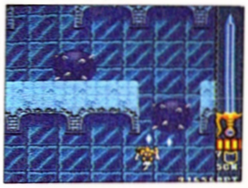
美しくも透明な氷の宮殿が舞台だ。ザコ敵の攻撃がかなり激しくなってきている上に、ギガとメガという巨大な鉄球がゴロゴロ転がり落ちてくる。しかもメガ（赤い方）は壊すと破片がはじけ飛ぶ。なんとも手強いヤツなのだ。



←ここから先は恐怖の！



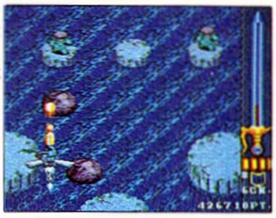
→破裂するギガ。間を抜けよう



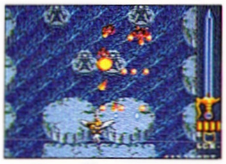
→波動砲なら壊せるけど、よけられるうちはよけたほうが良い

CHAPTER 6

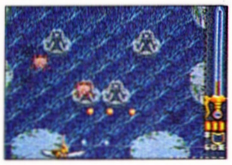
水の世界である。アースデーモンという怪物がセッセと岩を投げつけてくる。水の中に撃ち落とさなきゃならない。まとめて現れられると意外に苦戦を強いられる敵なのだ。



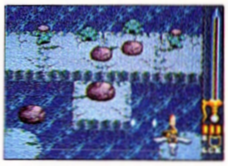
→岩は正確にアポロンへ向かってくる。しかも速い



↑小さい敵といえど、炎の数が多く、あなどれない

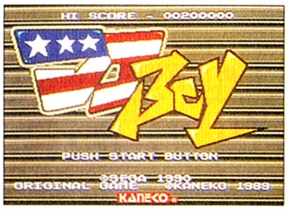


↑クモがアポロンめがけて飛びかかってくる



↑どいつかを落とさない限りダメージを受ける

DJボーイ



セガ／5月19日発売／￥6000(税抜き)

◆アメリカンな雰囲気のローラースケートアクション

ついこないだ、業務用が出たと思ったが、もうメガドライブに移植されるとは……。何とも早いなあ。

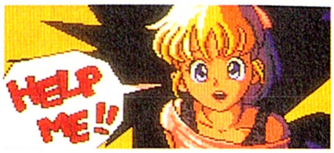
ゲーム内容は格闘アクション。このジャンルはメガドライブにないんだよね。それにローラースケートをはかせて、動きを軽快にしている。難易度もさほど高くない。



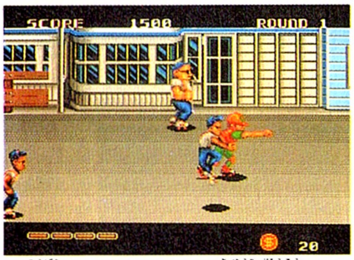
↑ＤＪボーイの彼女、マリアがヘビメタ・トニーにさらわれてしまった！



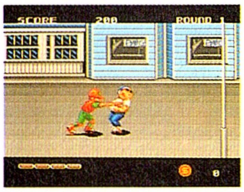
↑車で連れていかれちゃ手も足も出ない。急げ！ＤＪボーイ



↑マリアは助けを求めている。悪党の思うがままにはさせないぞ。行けＤＪボーイ！



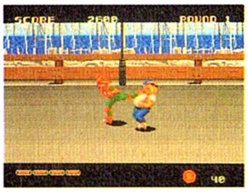
↑攻撃はパンチ、キックが左右両方向と、ジャンプしかない。そんなにパターンは多くないけど、充分楽しめる



←正面の敵にストレートパンチ。敵の顔にご注目あれ



←後ろ向きにパンチを放つとこうなる。手の甲で弾くんだね



←キックが命中！よく転ばないもんだ。当たり前か



←もの見事に後ろげりがヒット。攻撃力がなかなか高い



←両側に敵がいる時に使えるダブルパンチ。Ⓐ、Ⓑ同時押しだ



←ジャンプしてキックすれば飛びげりもできる。対ボスに有効

◆軽快に街を駆け抜けて悪党どもをぶちのめせ！

STAGE▶1

まずは小手調べ。それにしても斜め方向の操作性の良いこと。しかもスピード感が損われていない。なかなか気持ち良い。

いきなり体当たりをくらわせてくるデイブやエルボー、パンチを放ってくるハリーやハッチをやっつけて、もちろん倒した敵が出すお金も取り忘れずにスイスイと進んでいく。やがてスクロールは止まり、そこの敵をすべて倒すと先へ。路面電車からダイナマイトを投げてくるハニーに気をつけながら進む。スクロールが止まるとボスシーン。黒人のオバサンが巨体をふるわせて襲いかかってくるぞ！



←とにかく多くの敵をやっつけてお金をかせぐ



↑チックをやっつけると、ライフゲージがフルになるハンバーガーを落としていく



↑かわいいのに、平然とダイナマイトを投げてくるハニー。おっかねー

→ボスキャラ登場！　上からドンと降ってくるのだ





←ジャンプキックで応戦。これがベストパターンだ



↑勝った。オバサンはひっくり返ってダウン！



↑クリアするとこの画面に。ボーナス10万点だ！



↑貯めたお金で色んなアイテムを買ってパワーアップ

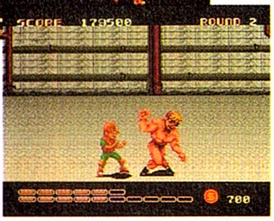
STAGE▶2

地下道での乱闘だ。ステージ１で現れた敵に加えて、Ａ－１ジャケットを着こんだヤツらが襲ってくる。これがなかなか手強いのだ。しかも、ところどころオイルが漏れている場所があって、ここは勢いがつきすぎてコントロールがしづらい。

ボスはサングラスをかけたマッチョマン。蝶ネクタイまでつけたヘンなヤツなのだ。頭を狙いうち！



←コントロールしづらいオイルゾーン



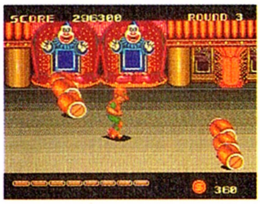
→グニャグニャしてるミョーなヤツだ

STAGE▶3

イルミネーション輝くカジノの前。１輪車に乗ってダイナマイトを投げてくるヤツなど、手強くなってきている。ボスは平べったいピエロだ！



←うかつに近づくと危険な一輪車ダイナマイト野郎。逃がそう



←樽が転がってくる。間を抜けるか、ジャンプしてかわそう



←ネオンピエロとでも言うのかなあ、コイツ。けっこう素速いのだ

マイケル・ジャクソンズ

ムーンウォーカー

セガ／7月発売予定／価格未定

◆スーパースター、M・ジャクソンが主人公

来日の際、セガに遊びに行ったことがあるマイケル・ジャクソンがゲームの主人公となって登場する。ダイナミックなマイケルの動きをうまくアクションゲームに仕立て上げている。とにかくアクションパターンが豊富で、プレイヤーを楽しませてくれる。BGMにもマイケルのヒット曲「BAD」、「THRILLER」などを使用し、ノリが良い。ファンならずとも面白がれるゲームだ。



↑いかにも、な車に乗って、颯爽と登場するのだ！



←クラブの中にいる者は、女といっても敵だ



➡捕われた少女を助けだす。ステージ中に何人もいる



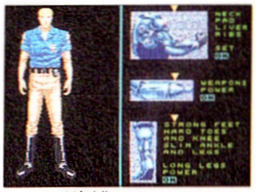
↑いっきなりダンスしてしまうマイケル。敵も思わずつられて踊り出す。そして倒れる

ESWAT

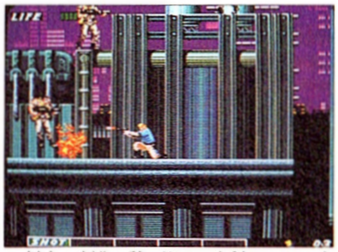
セガ／6月発売予定／価格未定

◆ICEでスーパーポリスに変身！

これも業務用からの移植だ。犯罪シンジケート対警察の戦いを描いたアクションゲームだ。ステージ1、2は生身で戦っていくが、ステージ3以降はICEという特殊装甲をまとったESWATとなり、敵をけ散らしてゆく。ESWATになればさまざまな武器を使うことができるようになるのだ。もちろん敵も強くなってはいるのだが……。重厚感あふれるアクションゲームだ。



↑ICE装着時のパーツフォルム。結構カッコいい



↑生身の身体で敵と戦う。苛酷だけど、負けてはいられない。武器はピストルだけ



↓ESWATになってどこかの研究所へ潜入。モンスターを倒せ



↑ICEにはバーニアもついているのだ

大旋風

セガ／7月発売予定／価格未定

◆おなじみ東亜プランのシューティング

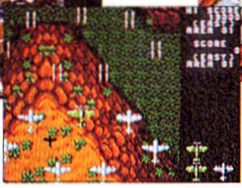
TATSUJINに次ぐ東亜プラン移植のシューティングゲームだ。その特徴は護衛機にある。定められた回数だけ護衛編隊を呼び出すことができ、画面中に撃ちまくることができるのだ。護衛機は自在のコントロールはできないものの、やられると敵めがけて突っこんでゆく。TATSUJINほどの派手さはないのが若干寂しいけど、内容面はそこそこ。BGMも良くなっている。



↑巨大な敵が全世界を破滅に導こうとしている



➡戦車に向かって護衛機が特攻！爆発に巻きこむ



←護衛編隊は6機。右の白い機体の数の分だけ呼び寄せることができるのだ。アイテムで追加



←海上にも多くの敵機が出現する。一瞬たりとも気を抜くヒマはない

ストライダー飛竜

セガ／発売日未定／価格未定

◆高い期待にそえることができるか!?

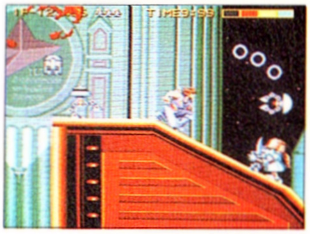
発表と同時に上位にランクされたストライダー飛竜の最新写真を紹介しよう。ゲーム自体はまだまだプレイできるほど進んでいなかったが、これらのグラフィックを見る限り、大魔界村級の出来は期待できそう。6月のおもちゃショーでの公開が楽しみになってきた。どうなるか──。



←激しい邸内での攻防



←業務用の良さをどこまで壊さずに移植できるか？



←アイテムを使ってしのぐ

MEGA DRIVER'S SLOON

メガドライブサロン



えー、みなさま、ファンタシースターIIIはおやりになられたでしょうか。いやー、すごかったですねえ。シナリオの最後で2人の女性のどちらかを選んで結婚するというシステム。私なんか選ばなかったほうの女性に対して済まない気持ちにさせられますよ。つくづく、もっと要領良くやりゃあいいのに……なんて事を考えてしまう次第であります。でもちょっと残念でしたね。あのマルチシナリオは。特に最後のシナリオが……。やはり6メガぐらいじゃどーしよーもないですね。CD－ROMも発売されることだし、200メガぐらいで、すべて違うエンディングが10パターンばかり入ってものでも作ってくれないかねえ。そのぐらいなら納得のいくシステムなんだけど……。ところで色いろな手紙が来ております。「それなりに楽しかった」という意見が大勢を占めていますが、なるほどなあ、と考えさせられますよ。ファイナルファンタジーIIIとファイアーエムブレムを買って驚いている私としましては、ファンタシースターIIIは甘いところだらけとしか思えないんですけどねえ。まあ、今度、このコーナーで、ファンタシースターIIIの感想と意見をどっと集めて発表しますので、その時をお楽しみに。

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

★遊戯少年倶楽部★ VOL.23
ゆうぎしょうねんくらぶ

文／RYOII

4月8日鈴鹿サーキットでプロトタイプカーの世界選手権の第1戦が開催された。とっても忙しかったけど根性で行ってきたのだ。そこでもしっかりゲームボーイしている人間がいたぞ。





ボクシング

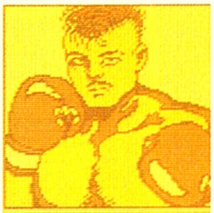
■トンキンハウス
■発売中
■¥3000(税込み)

3Dの大迫力画面だ

対戦ゲームで勝負したい リアルでシビアなボクシング

◆6人のボクサー◆


MAI TAISON
WORLD CHAMP
31WIN 31KO
H183 W98 RIGHT


EIWA AKAI
JAPAN CHAMP
35WIN 30KO 3LOST
H170 W64 LEFT


JOE IBUKI
ASIA CHAMP
37WIN 33KO 1LOST
H172 W65 RIGHT


ROCKY STAR
AMERICA RANK 1
3WIN 3KO 2LOST
H182 W76 RIGHT

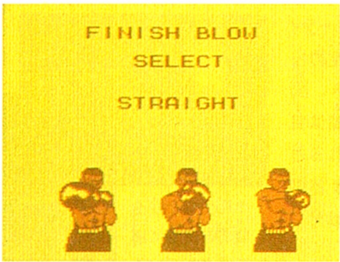

JOHN WILD
EUROPE CHAMP
18WIN 15KO 3LOST
H190 W90 LEFT


APORO FOOD
WORLD RANK 1
22WIN 15KO 3LOST
H180 W90 LEFT

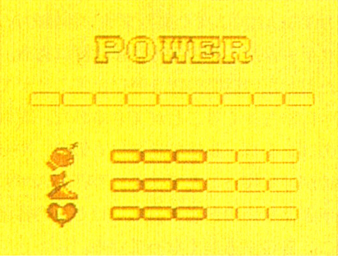
6人の中から対戦相手を決めろ

なんといったらいいんだろう、この迫力と手ごたえ。実によくできたボクシングゲームだ。雰囲気といい臨場感といい、グラフィックといい、お遊びといい、なんかプレイヤーをやる気にさせるものがある。スイッチを入れたら、まず対戦相手を決めるんだ。相手は左にいる6人。ボクサーは戦績などが表示される。みんな利腕があり、必殺パンチを持っている。やっぱ選ぶならマイ・タイソンだネ。次はパンチ、スピード、ライフのステータスを好きなように振り分けるんだ。

そしてゴングが鳴る。ボクサーが離れているときは、平面画面でリング全体が見渡せる。接近すると3Dとなって迫力のパンチシーンとなる。このときのグローブがリアルで、操作によってボディ、顔面、フック、ストレート、アッパーカットと打ちわけることができるんだ。相手にヒットして顔がのけぞった瞬間が快感！



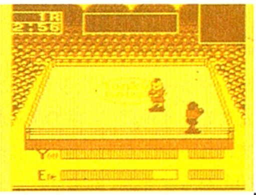
↑セレクトしたボクサーのフィニッシュブローを決めよう

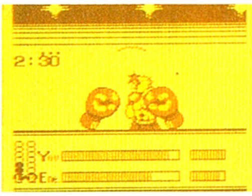


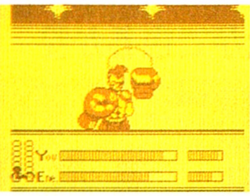
↑パワーを3つのステータスに配分して、個性的キャラクターをつくるんだ

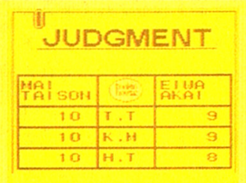


↑かわゆい女の子がラウンドカードを持って登場

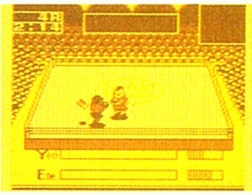

↑ボクサーがはなれているとリング画面となる

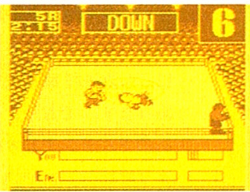

↑打ち合いでパンチがさく烈した瞬間だ！


↑アッパーカットもちゃんとシミュレートしている



↑1ラウンド終了するとスコアが表示される


↑打ち合いがなくなると会場からカンが投げ込まれる



↑そしてついにダウンを奪ったところだ。レフェリー登場



↑KOで勝利すると、この祝福のグラフィックとなる

いろんなグラフィックも見どころ

このボクシングゲームにはさまざまなグラフィックが登場してプレイヤーを楽しませてくれる。まず、ラウンドカードを持つギャル。クリンチしたとき分けに入るレフェリー。1ラウンド終わるごとの採点表。勝者のかたぐるま。また、打ち合わずに、見合ったままだと突然観客席からカンが飛んでくる。

このほかにもどんなグラフィックが飛び込んでくるか楽しみなところ。

できれば必殺パンチを放ったときのグラフィックもぜひ見てみたいものだ。やられたときでないヤツを！

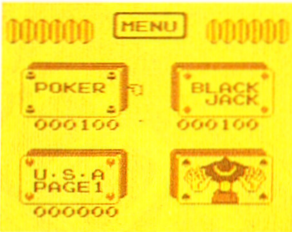
カードゲーム



■ココナッツジャパン
■6月8日発売予定
■¥3400(税込み)

一人カードゲームだ

3種類のゲームと占いが入ったトランプゲームなのだ



←3つのゲームと占いから好きなものを選ぶんだ

キミはどのゲームが好きかな

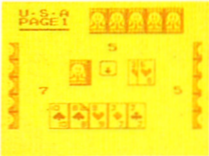
このソフトにはアメリカンページワン、ポーカー、ブラックジャックの3つのゲームと占いが入っている。どのゲームも賭け金を積み上げてコールするというカジノの雰囲気でギャンブル性があって大変よろしい。相手との手の探り合いも一喜一憂の楽しさだ。ときには占いで運勢を見てもいい。キミはどのテーブルにつくのかな。



↑Kのワンペアでいくかストレートフラッシュか



↑ブラックジャックはカード数合計を21に近づける



↑ページワン。早く手持ちのカードをなくすんだ



↑カード占いによると恋愛運は最高だが…

あやかしの城



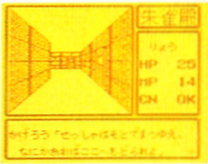
■セタ
■5月24日発売
■¥3500(税込み)

3D戦国RPG登場

あやかしの城に封印された降魔の剣を探し出せ！

必殺忍術で活路を開け

天下統一に燃える織田信長の前に立ちふさがった足利義昭は陰陽師芦屋道満を復活させ信長を討とうと試みた。これを阻止すべく信長は最強の忍者はやぶさを道満の死客として放った。3D画面に展開される戦闘をクリアしてあやかしの城に封印された降魔の剣を取り戻すんだ。



↑仲間のかげろうからのメッセージだ！



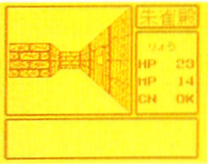
↑こおもりとの戦闘画面となった



↑宝箱発見！中から地図がでてきたゾ



↑地図をもったらこのマップで場所の確認を！



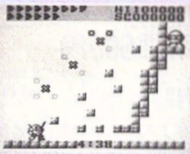
↑あやかしの城は3DRPGなのだ



↑大ねずみ2匹とのバトルが展開する

新作たっきゅー便

(アフターバースト(NCS)



←最大上下方向2画面スクロールだ

ゲームボーイの定番ジャンルのパズルアクションゲームだ。全30面構成で、目的はメイン・コンピュータを破壊することだ。ブロックを射撃し、破壊したり落下させるのだ。

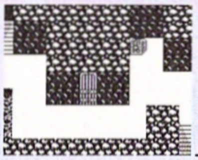
T.M.N.T.(コナミ)



←アメリカ的グラフィックがいいネ

アメリカで大人気アニメで、映画にもなったT.M.N.T.がゲームボーイとなって登場する。1匹のねずみと4匹の亀が悪の組織の野望を打ち砕くアクションゲームだ。

SAGAII(スクウェア)



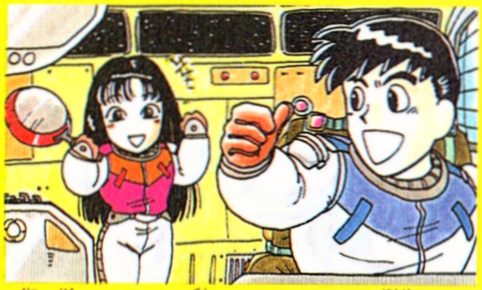
←おなじみのダンジョンと宝箱だ

まだSAGAをプレイしている人もいると思うけど、早くもSAGAIIが発表になった。FFシリーズと同様にSAGAもシリーズ化しそう。発売は12月なのでまだ先だ。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

太陽系ラリー激闘日記⑩



5月18日　メロディー号のジジババコンビの妨害で、トップ集団が大きく乱れた。幸い我等がゼップIIIは早めに妨害ネットを切ったので3番手の好位置につけることができた。火星で1日休憩をとったボクと千里はゼップIIIでふたたび暗黒の大宇宙へと飛び出し、木星めざして順調に進んでいた。しかし、このあたりにくるとそろそろ船にトラブルが出てくるものも出始めた。サポート隊のいるメーカーがバックにつくワークス船はいいが、プライベートチームは厳しいところだ。ボクのゲームボーイのディスプレイにもギブアップSOS通信が飛び込むようになった。

木星でどでかい赤い斑点を見ながら、2位でチェックを受けたボクたちは一路土星をめざし航行していた。このころにはゲームボーイのディスプレイに映る船の数も10隻くらいに減っていた。後方にはトラブったり、遅い船がまだかなりの数いるはずだった。

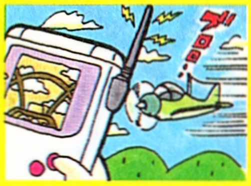
土星の輪の中に造られているチェックポイントの発見に遅れたトップの船を追い越し、ボクたちのゼップIIIはついにトップに踊りでた。この調子ならこのままトップでぶっちぎれそうな勢いである。千里も上機嫌でキッチンに入り、いやというほど砂糖を使った料理を作っているはずだ。土星を出発すると、とたんにオフィシャルの数が減った。これからは、何が起きても自分たちで解決しなければならない。これまでのレースを見てもここから先で遭難して命を落とす人がほとんどだった。

そしてまたこれから先は無法地帯ともなるのであった。

土星圏内をトップ集団が離れた頃、ディスプレイレーダーに大きな輪ができ、そして船が1隻消えた。

こんなゲームがほしい

ときどき思うんだけれど、ゲームボーイってラジコンのコントローラーにならないものだろうか。バギーカーでもいいし飛行機でもいい。ソフトを差し込むとそのマシンのコントローラーとして使え、ディスプレイがコクピットとなったと思うのだが。



JICCのベストセラーズはどれもとんがってる!!

かっこいい未来

より深い洞察、徹底したデータ解析、そして限りない愛情。迷える者たちを導く、メガテン最強の聖典！

女神転生IIのすべて

成沢大輔・著
定価1000円

プレイしただけでは理解できない女神転生IIの真実を求め、すべてを注ぎ込んだ究極の書が、ここに。ダークヒーローの存在意義、三身合体の秘密、そして秘められた唯一神の謎……斬新なるゲーム哲学を読み解くための徹底ガイドブック。プレイした人も、まだの人も、ぜひ！



品川るみイラスト作品集
アリスの電脳遊園地

B5豪華保存版
定価1000円

壊れた機械の夢。混沌の沼。時間を紡ぐ塔。機械に蝕まれてゆく森。狂える女王の世界をアリスは救えるか!? 品川るみが描く超絶無限方向フルスクロールコミックス!! 表題作他RPGワールドイラストも多数収録。



コンピュータグラフィックを超えた、電脳世代のファンタジーアート!! ALICE IN CYBER LUNA-PARK

うなるぜ！

素敵だね！

YMOから超合金まで、'80年グッズ3200種"これでもか！"満載。今甦る、懐かしし新らし10年前のニッポン。



宝島特別編集
1980年大百科

定価1000円

ボクたちがイチバン懐かしい時代を真空パック！ 新鮮なままお手もとへ。超合金が、キン消しが、ミクロマンが、ゴレンジャーが、タイヤキくんが、ナメネコが、ピンクレディが、スターウォーズが、とっても美味。おつむとハートに滋養豊富デス。



パックランドでつかまえて

田尻　智・著
定価900円

ゲーム仲間の話題は、今、この本。本誌連載の人気コラムを単行本化したこの作品、ホットでナイーブで、ちょっぴりキュートなゲーム少年の日々が、キラキラと輝いています。テレビゲームが大好きな人たちへ、田尻智からの贈り物です。

ゲームセンターで輝いていた青春があってもいい……。全国のゲームフリークたちに、圧倒的人気！　です。

楽しい過去

JICC出版局

読者プレゼント NO.1

SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「ゲームボーイ・ミュージック」(サイトロン)

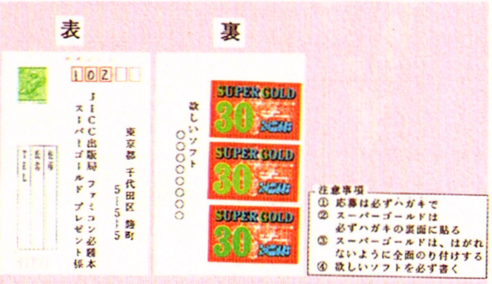
10名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。

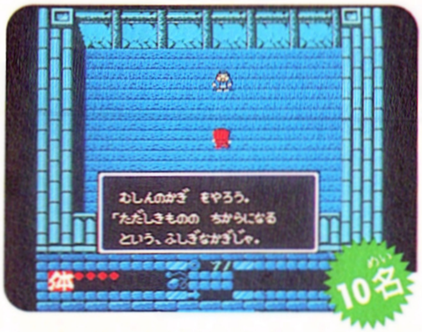
しめきりは6月1日(金)当日消印有効。発表は'90Vol.15の予定です。





読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！　抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの１票にもなるからドンドン応募してね。



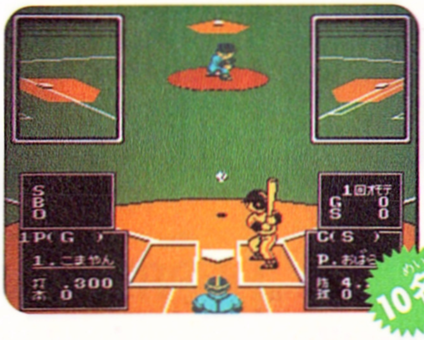
②じゃじゃ丸撃魔伝（ジャレコ）



①イースII（ビクター音楽産業）



④ゲートイン（ケイ・アミューズメントリース）



③なんてったって!!ベースボール（サン電子）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、６月１日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は'90Vol.15のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.7 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！　幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLDプレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・大谷浩一　岩手県・山田克之　秋田県・八尋敬太　宮城県・信宮弘久　福島県・北畠純平　茨城県・葛原都子　群馬県・谷口明仁　千葉県・知念久平　東京都・生田啓治　東京都・海野利秋　神奈川県・中原稲子　新潟県・相原道哉　富山県・福田尚　石川県・渥美直也　福井県・池谷享　山梨県・久我敦　岐阜県・横山良寿　鳥取県・立川実徳　岡山県・秦伸二　山口県・山中則幸　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・市川邦昭　北海道・城井貴志　青森県・谷村宏　山形県・国枝渡　栃木県・川口公平　埼玉県・大越幸男　東京都・下山龍仁　山梨県・森良子　長野県・古澤明江　静岡県・後藤久士　愛知県・河田信太郎　三重県・阿波口広樹　京都府・今井順也　大阪府・白梅英貴　奈良県・岡島勲男　島根県・石山紀子　広島県・小林幹朗　徳島県・田島晴夫　愛媛県・飯山九州男　大分県・墨田安寧　他30名

★ほしいソフト３本

山形県・大塩兵六　福島県・板場慎治　茨城県・土橋修平　群馬県・君塚国司　千葉県・小谷秀夫　東京都・藤井明忠　東京都・井筒優子　大阪府・上田久広　兵庫県・陣内俊明　和歌山県・沢井邦彦　山口県・芳岡利也　香川県・田中道理　高知県・鈴木輝良　福岡県・柄沢純治　佐賀県・竹井宏　長崎県・柿沢至　熊本県・大下規介　宮崎県・田代浩　鹿児島県・天野静代　沖縄県・新崎加代子　他20名

★バニー君バッヂ

東京都・篠崎修　奈良県・佐藤正行　他8名

アンケート・ハガキ・プレゼント

①怒III

秋田県・谷崎雄二　山梨県・黒田三幸　東京都・林田和之　石川県・中村直治　京都府・蜂巣賀優　大阪府・伊藤和彦　兵庫県・鈴木行彦　大分県・来栖衣代　佐賀県・橋場真一　鹿児島県・山本明吉

②仮面の忍者花丸

北海道・町田善彦　青森県・新田徹　埼玉県・村石舟平　富山県・沢向広一　静岡県・海部政春　大阪府・安藤良一　京都府・長沢信吾　和歌山県・藤村久哉　広島県・本木邦忠　福岡県・野村竜則

③魍魎戦記・摩陀羅

北海道・三崎京子　青森県・野地太　群馬県・弓岡武文　千葉県・石野真也　東京都・高橋孝蔵　神奈川県・今泉修三　愛知県・森川留男　和歌山県・松下恭一郎　島根県・卓間雄一　福岡県・石川一朗

④ベストプレープロ野球2

青森県・梅川智広　山形県・成田博信　長野県・平石純子　山梨県・大野房枝　神奈川県・木田徹　富山県・南幹夫　石川県・古矢光秋　大阪府・倉田純　愛媛県・下村道夫　長崎県・桜内真二

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

MOVIE　ワーロック

1691年のボストンに暗雲がたちこめた時、２人の男が300年の時を越え現代にやってきた。１人は３つに散った悪魔の書をつかみ、この世を悪魔の世界に変えようとする男、ワーロック。そして彼の野望を阻止し、悪魔から世界を守ろうとする男、レッドファーン。現代のアメリカで今、世界を引き裂く２人の壮絶な戦いが始まった……。

映画「ワーロック」は監督にホラー界の鬼才スティーブ・マイナーを迎え、主演のワーロック役には「眺めのいい部屋」、「ゴシック」のジュリアン・サンズ。レッドファーン役にはイギリスのシェークスピア俳優のリチャード・Ｅ・グラントが出演している。

映画「ワーロック」は５月中旬ロードショー公開。ＵＩＰ配給。



VIDEO　GAME T-V

アスキーエリレンタルで利用できる初めてのゲームビデオマガジン「ＧＡＭＥ　Ｔ－Ｖ」が先月より全国のレンタルビデオショップにお目見えした。

今号の内容は、４～６月の話題の新作ＴＶゲーム63タイトル一挙公開や、特別企画「中村光一　ドラゴンクエスト秘話インタビュー」などなど盛りだくさんの内容。見たい人は近くのレンタルショップへ走れ！（貸出し中の時はしんぼうしよう）



←「ＧＡＭＥ　Ｔ－Ｖ」ＶＨＳ60分　カラー　ステレオ　Ｈｉ－Ｆｉ　隔月刊発行　制作・発売元　アスキー

ALBUM　交響詩グラディウスⅢ

２月21日に発売されたアルバム「グラディウスⅢ」はオリコン26位、ミュージックリサーチ33位というアーケードゲームのサントラとしてはかつてない記録を残した。その「グラディウスⅢ」が今度はオーケストラに変身！

作曲、編曲家の長谷川智樹氏をアレンジャーとして迎え、壮大なるグラディウスワールドを再現している。

ＣＤ￥2800、ＣＴ￥2500（各税込み）キングレコードより6/5発売。



PRESENT　バットマンCD

ワーナー・ホーム・ビデオでは６月１日、昨年の話題を独占した超大作「バットマン」のビデオカセット字幕スーパー版、日本語吹替版を発売する。

そこでその発売を記念して、日本語吹替版にてジョーカー（ジャック・ニコルソン）の声を担当したデーモン小暮率いる聖飢魔Ⅱの演奏によるオリジナルシングルＣＤ「BATMAN VIDEO発売記念 JOKER VS蝙蝠人間(バットマン)」をファミコン必勝本の読者５名にプレゼント。



このＣＤが欲しい人は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号を明記の上、〒102東京都千代田区麹町５－５－５　ＪＩＣＣ出版局　ファミコン必勝本「バットマンＣＤ係」まで。応募の〆切りは6/1当日消印有効。

EVENT　上映会

「妖獣都市」「魔界都市」に続く、川尻善昭監督作品第３弾、「ＣＹＢＥＲ　ＣＩＴＹ　ＯＥＤＯ808」の上映会のお知らせ。

開催月日　1990年７月25日(水)
時間　開場12：00　開演13：00　終了15：00
開催場所　豊島公会堂（ＪＲ池袋駅東口徒歩５分）
募集人員　約1000人
応募方法は往復はがきに住所、氏名、年齢、職業および「参加希望」と明記の上、下記まで郵送すること。
宛先　〒116　東京都杉並区杉並郵便局留め「電脳都市ＯＥＤＯ808」上映会ファミコン必勝本係

当日は上映会の他にメインスタッフのあいさつ、出演声優によるアトラクション、参加者プレゼントなどが行われる予定。

なお、この応募の〆切は７月５日(当日消印有効)です。

PROGRAM　メガキッズTV

この春から始まった情報バラエティ番組、「森口博子のメガキッズＴＶ」を見た人はいるかな。

この番組はファッションに、コンピュータに、音楽に、ビデオに、街に、大人以上に興味をもっている子供たちに向けたニュータイプの情報番組。メインキャスターは、最近工藤静香のものまねなどで飛ばしに飛ばしている森口博子。毎回、スタジオに閉じこもらずにオールロケーションで情報に満ちた街の雰囲気を送り出しているのだ。

ネット局はテレビ北海道、テレビ東京、テレビ愛知、テレビせとうち、テレビ大阪の５局。

毎週日曜日、朝8:30～9:00放送

日曜の朝、目覚めにチャンネルひねってみれば。

CINEMA 映画

バタアシ金魚

'85年〜'88年ヤンマガ連載の人気漫画「バタアシ金魚」が映画になって帰ってきた。強烈な個性を持った原作がどんな映画になるのか気になるところ。とくに主人公カオル役を誰がやるか、原作のファンならこだわりがあるはず。

そのオーディションで800人の中から選ばれたのは筒井道隆くん(18歳)だ。アクの強いルックスもさることながら長距離サイクリングの経験や少林寺拳法を身につけているエネルギッシュな要素が選考の決め手になったとか。ヒロイン、ソノコ役はCF、テレビ、舞台と幅広く活躍している高岡早紀。

ある日の放課後、花井カオルは水泳部員のソノコに一目ぼれする。カナヅチのクセにすぐさま水泳部に入部したカオルは圧倒的な勢いでソノコにアタック。物事の順序もムードもわきまえないカオルの図々しさにソノコはあいた口がふさがらない。しかしカオルはソノコの軽べつに満ちた態度もおかまいなし。「ソノコ君のためにオリンピックに出る」などと言い出すが…。





監督はこれがロードショー初監督の新鋭、松岡錠司。若いパワーあふれるフレッシュな作品に期待!

公開データ

バタアシ金魚　6月2日　㈱シネセゾン配給　原原：望月峯太郎　監督・脚本：松岡錠司　出演：筒井道隆、高岡早紀、白川和子、伊武雅刀、佐藤オリエ、東幹久、土屋久美子、いしかわじゅん

VIDEO ビデオ

ブラック・レイン

N．Yの刑事が狂悪殺人犯を追って未知の国日本で死闘を繰り広げる。主役のマイケル・ダグラスを除くほとんどの出演者が日本人で撮影の大半が大阪で行われた異色のアメリカ映画。監督は「エイリアン」「ブレードランナー」など独特の映像美が高く評価されているリドリー・スコット、高倉健や故・松田優作がアメリカのトップスターと対等に競演しているのを見るのはやはり嬉しいもの。特に大胆不敵な狂悪犯を演じる松田優作の鬼気迫るアクションや繊細な自己演出は、外人に見せつけたくなるほど個性的で魅力的だ。

N．Yのスゴ腕刑事ニック（マイケル・ダグラス）とその同僚チャーリー（アンディ・ガルシア）がレストランで昼食をしている時、事件は起こった。武装した3人の日本人が店に乱入し、そのうちの1人がマフィアと食事中のヤクザの首をかき切った。ニックたちは激しい格闘の末、主犯格の男佐藤（松田優作）を捕える。佐藤の日本護送を命令されたニックとチャーリーは日本へ向かった。空港で待っていた警官に佐藤を引き渡して任務終了。と思いきや、入れ違いに入ってきた本物の警官に会って気づいたときはすでに遅かった。ニックたちは汚名挽回のために佐藤の行方を追うが…。





発売データ

ブラック・レイン　5月25日　CIC・ビクタービデオ　¥14830(税抜)　監督：リドリー・スコット　出演：マイケル・ダグラス、高倉健、アンディ・ガルシア、ケイト・キャプショー、'89・米

「テレカ情報局」

今回はちょっと変わって、洋画アイドルを特集してお届けするぞ。日本のアイドルとどう違うか、比べてみよう。

アリッサ・ミラノ

世界の正統派美少女といったらこの人。ただ可愛いだけじゃなくて品があるのが、他の女性タレントと決定的に違うところだ。我が国でもCMなどでもう顔なじみ、熱狂的なファンも生まれてきているのだ。

彼女はこんな可愛い顔していても、とっても大胆。まだ十代なのに、付き合っている男性と結婚するとかしないとか、大人顔負けのゴシップでお騒がせしている。日本のアイドルとはスケールも一回り違う。



←〈110-70577〉

ジョン・ローン

ウイスキーを持ってにっこり微笑んでいるのは、映画「ラスト・エンペラー」で一躍世界中のアイドルとなったローンだ。日本人とよく似た顔立ちで、もう我が国でも有名になった。CMタレントとしても引っ張りだこである。彼は中国系の男優の中ではもっとも成功した人物として語られているが、あの「アカデミー賞」にはなぜかノミネートもされないという扱いを受けている。こうしたところが、西洋人にはない彼の一種独特のキャラクターともつながっているようだ。

酒が似合う男はいい男の条件だが、日本にはこうしたいい男がだんだん少なくなってしまっているようで、非常に残念だ。



←〈110-147846〉

ダイアン・レイン

アリッサと並んで日本で人気の女優がレインだ。日本人好みのキュートであまり彫りの深くない彼女の顔立ちは、映画ファンを越えて幅広い層に親しまれている。もともと彼女は「リトル・ロマンス」での子役デビューという経歴を持っていて、女優のキャリアは長い。最近の出演作は、豊満な肉体を披露したりと、子役時代とは違った魅力で一杯だ。

ここに紹介するのは最新作「愛にふるえて」のビデオ販促用テレカだ。映画からとったとても幻想的なシーンをデザインしていて、薄い布をまとった彼女の身体は、ビーナスのように輝いている。ちなみにこの映画が縁で彼女は共演したフランス男優と結婚してしまったのだ。



←〈ホワイト加刷〉

マイケル・J・フォックス

世界のアイドル・シリーズのラストを飾るのは、ご存知天下の3枚目ことフォックスだ。映画「摩天楼はバラ色に」は、日本を含めた世界中で大ヒット。彼はこの一作で一流タレントの仲間入りをした。右のテレカはビデオ・カセットの販売促進用として製作配布されたものだ。

彼のようなタレントが人気を得るようになったのは、意味がある。2枚目よりも3枚目の方がなぜかもてるという、最近の世界的な状況を表しているのである。お笑いパワーは日本だけのものではない。日本の男性アイドルに飽きた女性コレクターは、彼のカードを喜んで収集している。悔しい思いをしている男性は、彼の笑顔の研究でもしてみますか?



←〈ホワイト加刷〉

TV テレビ INFORMATION

今週は「ロックンロール　コロシアム'90」「インディーズ・クラブ」「マドンナ・ジャパンツアー'90」と音楽三昧。夏に向けてロックで盛りあがろう！

春の新番組放送第１回視聴率ベスト10

この春スタートした新番組の放送１回目の視聴率をランキングしてみた。まず連続ドラマではＴＢＳの「水戸黄門」の後をうけてスタートした「大岡越前」が"帝王"ＮＨＫの朝ドラを抜いてトップ。この２つのワクは30%前後の視聴率をコンスタントに出しているお化け番組だ。続く第２グループは10%の差で「刑事貴族スペシャル」「予備校ブギ」と並ぶ。初回を特番にして注目度を高める方法が見事に当たった「刑事貴族」。「予備校ブギ」と「日本一のカッ飛び男」は出演者の人気の表れか？バラエティは全体的に不調気味。とんねるずの後をうけたウッチャンナンチャンが健闘して１位。続く２位は単発からレギュラーに昇格した「ザ・ウォッチング」。単発で人気を集めてきた成果といえるだろう。フジは１位、２位を含む６番組がベスト10入り。"バラエティのフジ"健在といったところか。

第１話を見逃されると致命的と言われる連ドラに比べ、バラエティはまだまだ余力がありそう。今後が楽しみだ。

放送第１回視聴率ベスト10	連続ドラマ		
1	大岡越前	TBS	30.9
2	凜凜と	NHK	29.4
3	刑事貴族 SP	日テレ	19.8
4	予備校ブギ	TBS	19.5
5	日本一のカッ飛び男	フジ	19.4
6	あばれ八州御用旅 SP	テレ東	17.3
7	はぐれ刑事純情派 SP	テレ朝	17.2
8	外科医・有森冴子 SP	日テレ	16.9
9	トップスチュワーデス物語	TBS	15.1
10	世にも奇妙な物語	フジ	13.6

放送第１回視聴率ベスト10	バラエティ		
1	誰かがやらねば！	フジ	15.1
2	ザ・ウォッチング	フジ	13.0
3	世界まるごと2001年	TBS	10.7
3	水曜スーパーキャスト	テレ朝	10.7
5	いきなり！クライマックス	TBS	10.5
6	世界の常識・非常識！	フジ	8.4
7	所さんのまっかなテレビ	日テレ	6.8
7	週刊スタミナ天国	フジ	6.8
9	鶴太郎のギャグハラスメント	フジ	6.7
10	スポーツネットワーク	フジ	6.4

4／1(日)～4／24(火)　関東地区　ビデオ・リサーチ調べ（ＳＰ＝スペシャル番組）

ロックンロール　コロシアム'90

今年で８回目を数える"国際スポーツフェア"が、ゴールデンウィークに代々木競技場周辺で開催された。競技大会やスポーツ教室、参加イベント等今回もスポーツの万博にふさわしい盛り上がりを見せた。そんなイベントのなかでも、５月６日に行われた『ロックンロール　コロシアム'90』は、ロックファンの注目を集めたイベントだ。

出演したのは人気７バンド。根強い人気を誇るストリート・スライダースをはじめ、ドラマ主題歌のヒットで注目を集めるＬＩＮＤＢＥＲＧ、ニューアルバムも好調なＺＩＧＧＹ、そしてＰＥＡＲＬ、ＡＵＲＡ、Justy-Nastyなど。当日は集まったファンで代々木体育館も大揺れ。やっぱりロックってスポーツだったんだね。



５／20(日)　フジテレビ　深夜１：00～２：00
出演：AURA、ZIGGY、他

映画「砂の惑星」～DUNE～

Ｆ・ハーバートの名作ＳＦ小説「砂の惑星」の第一部を大物プロデューサーのデ・ラウランティスが映画化。監督は「エレファント・マン」('80)、「ブルー・ベルベット」('86)のデヴィッド・リンチ。大作主義のデ・ラウランティスとカルト色の強いリンチの組み合わせはちょっと意外だが、巨大な製作費をかけたＳＦＸとリンチ独特の人間ドラマがうまくミックスされている。物語の舞台は人類が恒星間帝国を築きあげる遥か未来。権力者たちの勢力争いが原因で国を追われた男が、砂漠の民族と出会ったことで救世主へと成長していく。スティングが敵役で出演していたり、'80年代を代表するロック・グループTOTOや環境音楽で有名なＢ・イーノが音楽を担当するなど話題も豊富。



↑５／27(日)日曜洋画劇場　テレビ朝日系
PM９：02～10：54

そのほかのおすすめ番組(5/18～5/31)

５／18(金) 金曜ロードショー「ジョーズ２」日本テレビ系 PM９：00～10：52	●スピルバーグの名作「ジョーズ」の続編。巨大な人喰いザメが次々と人を襲う、単純明快で奥の深～い恐怖が味わえる。
５／22(火)「インディーズ・クラブ・スペシャル」衛星第２ PM６：30～９：00	●ＮＨＫホールでのライブを生中継。出演／ＫＵＳＵ　ＫＵＳＵ、ＦＵＳＥ、ダーリン、ＮＯＲＭＡ　ＪＥＡＮ、ほか
５／24(木)「マドンナ・ジャパンツアー'90」日本テレビ系 PM７：00～８：54	●マドンナの日本来日公演がいよいよオンエア。新曲「Vogue」のセクシーなダンス"ヴォーギング"も披露されるぞ。
５／26(土) ゴールデン洋画劇場「ゴーストハンターズ」フジテレビ系 PM９：02～10：54	●ＳＦ・ホラー映画の旗手ジョン・カーペンター監督、カート・ラッセル主演のＳＦＸアドベンチャー映画。
５／27(日) ファミリースペシャル「うわさの吉本新喜劇・東京大決戦」フジテレビ系 PM９：00～９：54	●"お笑いの老舗"吉本新喜劇が東京進出を果たしたサンシャイン劇場での公演を録画中継。ダウンタウン、大助花子、他

〈ファミっ子大集合〉

テレビ東京 毎週木曜日午後５時～５時30分

5/24 最新ソフト情報は「ザ・ペナント・リーグ」(データイースト)、「ハットリス」(ビー・ピー・エス)、ほか。攻略塾は「パワーブレイザー」(タイトー)「摩陀羅」(コナミ)。ゲームボーイは「パイプドリーム」「コロダイス」。

5/31 最新ソフトは「チップとデールの大作戦」(カプコン)「飛龍の拳Ⅲ」(カルチャーブレーン)、ほか。ゲームボーイは、「ブライファイター」(タイトー)。情報局のゲストはコナミの尾花氏。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後６時～６時25分

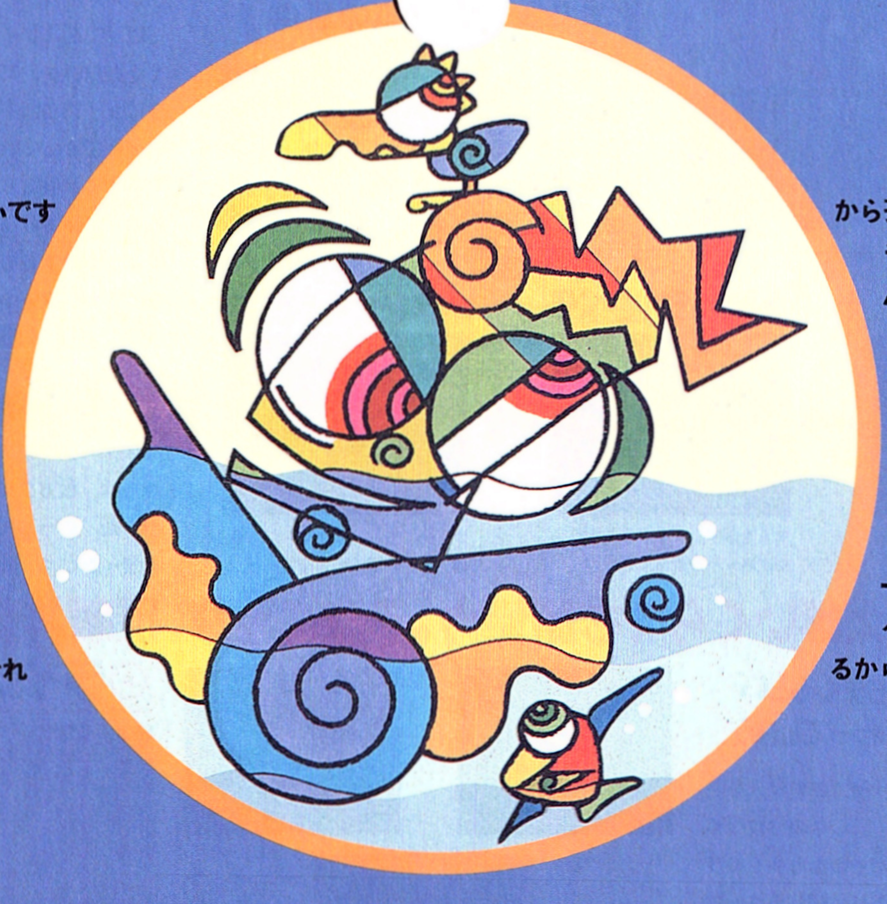
5/22 先取りは「超絶倫人ベラボーマン」(ナムコ)、「ドンドコドン」(タイトー)。新作コーナーは「マニアックプロレス」(ハドソン)。情報コーナーはデバックモード特集で「源平討魔伝」「虎への道」「ＵＳＡプロバスケット」。

5/29 紹介するソフトは「最後の忍道」(アイレム)、「これがプロ野球'90」(インテック)「シンドバッド地底の大魔宮」(I.G.S.)。情報コーナーは「パラノイア」の裏ワザで最後のボス安全地帯だ。

ニューソフトストリート

NEW SOFT STREET

今日なんかもー暑いくらいですね。夏も近づいてきたって感じですなー。でもその前に日本じゃ梅雨ってもんがあるんですけど、あれはいやですね。カビってきちゃいますぜ。はい。それでも今号もいきまーす。パラメデスはいいよ。ちょっと頭つかうアクション・パズルです。それ

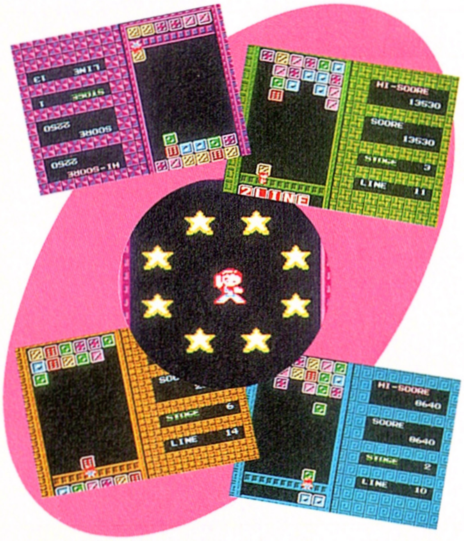


から孔雀王IIは本格アドベンチャー。まるで小説を読んでいるかのごとくストーリーが進行してゆくのじゃ。それから野球ものが2本。アスミックの日本一の名監督にデータイーストのホームランナイター'90です。ナツメのファイナル・ミッションもあるから読んでけれや。はい。

パラメデス——142
孔雀王2——143
ホームランナイター'90——144
日本一の名監督——145
ファイナルミッション——146
ビックリマンワールド——147
燃えプロ'90 感動編——147
ファミコン地獄耳——147



PALAMEDES
パラメデス



じつに多い。何が多いのか？ 俗にいうアクションパズルゲームの種類。最近ますます増えるいっぽう。コレ、業界の常識。「パラメデス」はそんなブームのなか、ひときわ光る一本。新しいアイデアが大小いくつもあって、真似真似してない。頭使うくせに爽快感あり。正真正銘、テトリスがライバル。

1、2、3、4、5、6！ このリズムが快感

撃つ、並べる、消す。来たぞコンピュータゲームの原点！

「パラメデス」はサイコロの目、1～6を使ったアクションシューティング風パズルゲーム。上段から降りてくるサイコロが、最下段まで降りてしまったらミスだ。

「テトリス」？「クオース」？ ルールは似てなくもないが、ゲームをしている時の快感は、ちょっと違う。では、細かいルールを説明してみよう。

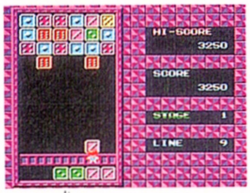
降りてきたサイコロのどれを撃つか、をまず✚とⒷボタンで決定だ。Ⓑボタンを押すたびにサイコロは1→2→3→4→5→6→1……と変わっていく。決まったらⒶでショット。すると当たった数字が、下部ウィンドウの右に表示される。これを何度かくり返し、ラインを消すため条件（役→ページ右下参照）をつくる。役をつくったら、✚の下を押し、ライン消し！ ラインの消し方は何通りかあり、消せるラインは1～5ラインの種別がある。1Pモードなら、規定数のラインを消せばステージクリア、2P対戦やトーナメントならば、敵方ブロックを最下段まで降ろせば勝ちだ。こっちで5ラインつくれば、敵には4ラインいく。相手をつぶすのが、目的！

◆選んで撃つ



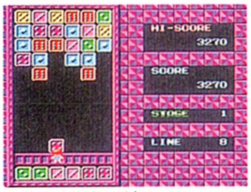
↑Ⓑボタンで撃つサイコロを決めてから

◆撃って並べる



↑Ⓐを押す。そうするとサイコロがスッーと飛んでいく

◆役をつくって消す



↑下部に表示。役ができた。✚の下を押せばライン消し

使おうと思えばいくらでも頭使う。テクニック、反射神経、判断力！

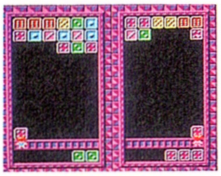
神経使って、撃ちまくるという妙な感覚を味わってしまう

「パラメデス」は撃ってサイコロの侵入を防ぐだけのゲームではない。肝心なのは役づくり。1Pなら高得点、対戦ものなら多くのラインを敵に送るよう狙うべし。詳しくは一覧表を見てもらうとして、基本について。同じ数字、連続する数字に役がつくと思えば良し。ま、ポーカーや麻雀で自然と身についた感覚が、そのまんま役の大きさに比例してるといってよい。すぐに慣れるだろう。

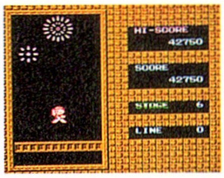
なんだかあまりに単純なルールで、地味な印象のゲームだが、ドカッとデカイラインをつくったときの快感は特筆ものだ。



↑1Pの場合、レベルセレクト（5段階）できる

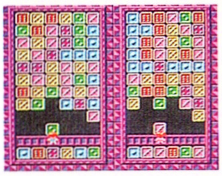


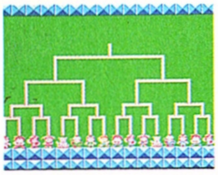
↑なんたってこの手のゲームは2Pが華よね



↓このスレスレの戦いが、もうやめてって感じ

↓コンピュータが対戦してくるトーナメント





⊙ライン消し役一覧表

1 2 3	→1LINE
1 2 3 4	→2LINE
1 2 3 4 5	→3LINE
2 3 4 5 6 1	→4LINE
1 2 3 4 5 6	→5LINE
3 3 3	→1LINE
3 3 3 3	→2LINE
3 3 3 3 3	→3LINE
3 3 3 3 3 3	→4LINE
3 3 2 2 5 5	→3LINE





KUJAKUOU 2

孔雀王２

もう連載は終っちゃったけど、まだまだ人気がある「孔雀王」。三上君や阿部君が主演で２本も映画が製作されたし、アニメビデオにもなった。このゲームは、そのビデオの「孔雀王２」をベースに作られたアドベンチャーゲームだ。遊ぶ前にちょっと見てみると、倍楽しめるかもしれないよ。

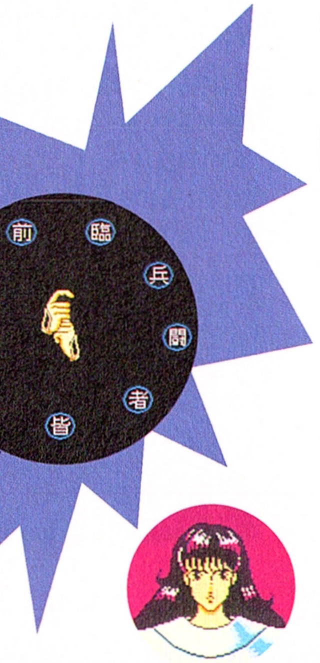


超巨大なる闇！その名も第六天魔王!!

織田信長が転生！急げ孔雀！信長の野望を阻止せよ！

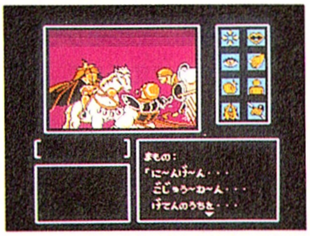
裏高野に呼ばれた孔雀と阿修羅は、日光から重大な事実を知る。「織田信長が転生し、第六天魔王が復活してしまった！　一刻も早く信長を倒し、闇の征服を阻止するのだ！」

孔雀と阿修羅は重大な指令を受け、魔城と呼ばれた安土城跡地へと向かった…。というのが物語の始まりだ。ゲームは、全４章からなっており、1、3章はアドベンチャーで2、4章は３Ｄ画面での戦闘ＲＰＧ風になっているんだ。それでは、１章と２章の前半を紹介。





←突然、裏高野の日光に呼ばれた孔雀と阿修羅。ハナちょうちんをプカプカ寝てる孔雀は笑える。ちゃーんとアニメで動くんだもん



→イキナリ復活してしまった信長。第六天魔王と化した奴はどんな攻撃もきかない。裏高野の僧兵がどんどん殺されていく…奴の弱点はどこだ!?

臨！兵！闘！者！皆！陣！烈！在！前！うおおお！ハヤクジッ!!

ビデオのストーリー＋αの楽しさ！これはすごいぞ！

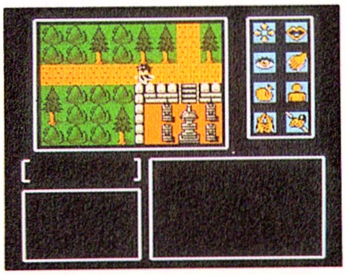
安土城跡では、謎の中国人(笑)黄さんと出会う。彼も、どうやら係わりがありそうだ。彼は、仲間になってくれて、色々活躍してくれるぞ。そして、琵琶湖、Ｋ大学、と一通り行って次に本能寺に行くと、なんとそこにはあの鬼丸が。孔雀とのゴールデンコンビ復活!!



←安土で中国人の黄さんと会う。これから頼りになる人なのだ。彼も、織田信長について調べてるらしい



→本能寺には大仁丸がいた。彼は信長の裏で糸をひいている８天使を見たというが…力強い仲間がついたぞ。やりっ！



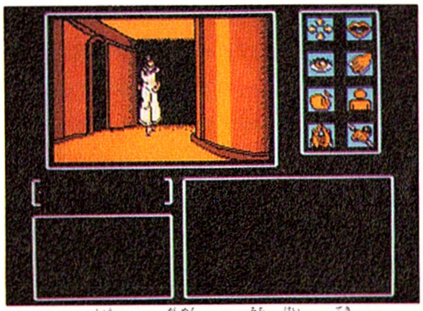
←裏高野一帯を歩いている所。戦国時代の武将のお墓がなぜかたくさんある。そしてなんと信長の墓もあるのだ。ツクヨミの女人堂もあり、そこでセーブが出来る



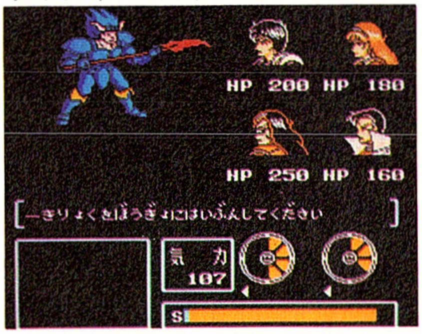
←カンノンの術で秀吉の霊を呼び覚ました所。話なんかも出来てしまうので、情報をバリバリ聞いてしまおう。でも何だかコワイよ～



→信長の墓をマユキリの術で飛び、上から見た所。これには重大なヒントが隠されているんだ。あとで大切だからよおく見ておこう



↑これが２章の３Ｄ画面。わき道に入ると敵がいる



↑戦闘画面は気力をメインに作戦を立てていく



FC／データイースト／8月上旬発売予定／価格未定

HOMERUN NIGHTER'90 THE PENNANT LEAGUE

ホームランナイター'90 THE ペナントリーグ

大人気の前作から2年。データイーストの野球が帰ってきた。色々な要素を詰め込んだこの「ホームランナイター'90 THEペナントリーグ」は、前作にくらべ、ひとくせもふたくせもあるゲームだ。それでは、ちょっと内容を見てみよう。

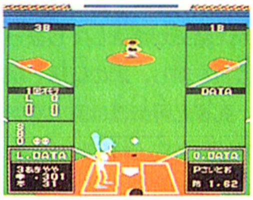
いよいよ野球の季節がやって来ましたね!!

新しいモードその名もリーグモードなのだあっ！

1打席毎に打率やホームラン数が変わるという前作の要素に、今回は更に細かい個人データなどをセーブし、各項目でベスト10を決定。ショーレースを更に盛り上げてゆくという要素が追加されたんだ。また、投手の防御率や奪三振なども変化して、同じく各項目別にベスト10を決定するぞ。三冠王になると何かがおこる!!



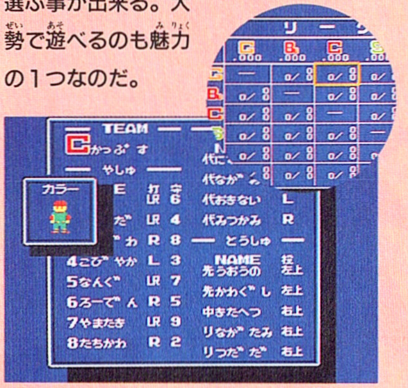
←球場は、この3つの中から選ぶ。ドーム球場にセイフ球場(笑)に森林球場。全てグランドのサイズがちがうのでちょっと考えてからセレクトしなきゃ



→ま、この画面は他の野球ゲームと同じですよ。リーグモードなどで、三冠王になるととんでもないことがおこるということだ（オーバーだなあもう）

みんなで遊ぼうリーグモード

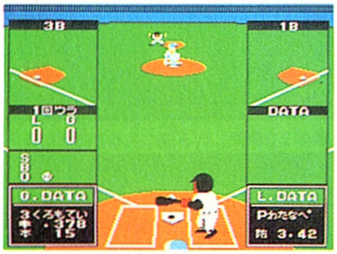
このモードでは、チームの1人1人の名前からデータ、ユニフォームの色まで選ぶ事が出来る。大勢で遊べるのも魅力の1つなのだ。



ハチャメチャおかしい選手たちにみんなはもうボーゼンだ！

選手の種類は12人！ちょっとだけ見せてあ・げ・るっ！

選手は、ちび・普通・長身君の他に、外人選手が加わって全12タイプの選手が用意されたんだ。これによってより特徴が前に出てその選手の能力が一目でわかるようになったんだ。君は、どのタイプが好きかな？



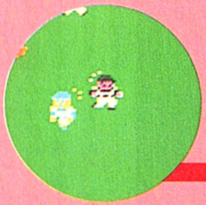
←今回は、外人選手が加わっていろんなタイプの選手がいます。色白の外人さんは、ほんとに白いるのだ。



←試合が終了してニュースが始まるのだ。この人はどっかで…しっかしすごい試合だなあ

ペナントリーグは、ここが面白いのだよ

このゲームの面白い所は各選手のリアクションだ。三振した時や、投げ疲れた時、絶好調な時など沢山のリアクションがあって楽しませてくれる。ここでは珍プレー好プレー風に、その決定的瞬間を余すところなく紹介してしまおう。



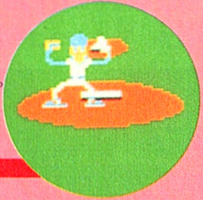
←ランナーがうろちょろしてると、突然怒りまくって追っかけてくる2塁手。その足の速さはアウトになったファ○スタのバッターに匹敵する。おとなしく1塁にいればよかった



←見よ！このハナターカダカーを！ その試合での絶好調バッターはファンファーレと共に鼻がピノキオのようにのびる。うにょにょにょ～ん



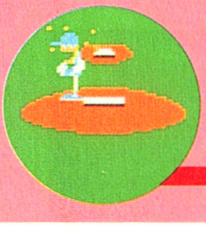
→見送り三振するとこーんな顔をするんだ。思わずプッとなっちゃう。「あっれ～おっかしいなあ～今球通ってった？ あ、そう。ま、いーかあ～」



→ガリガリ君のピッチャーが完投をすると針金のような体でイキナリガッツポーズをするんだ。まるで兵士につかまった宇宙人だなこりゃ



←ガリガリ君が三振すると、ムンクの叫びを横から見たようなポーズをする。「うわ～三振してしまった～監督に怒られてしまうよひ～ん。めそめそめそ」



←おーバテとるバテとる同じ回に何度もヒットを打たれると、いつもより早くバテてしまうのに注意しよう。それにしてもすごい顔



／アスミック／10月発売予定／￥6800(税抜き)

NIHON 1 NO MEIKANTOKU

日本一の名監督

もし君がプロ野球の監督で、さらにその球団のオーナーだったら…、そんな夢のような野球シミュレーションがアスミックから出るぞ。君は大会社の社長で、ある球団を買い取って自ら球団運営とチームの監督もしてしまうっていうちょっと凄いゲームだ。

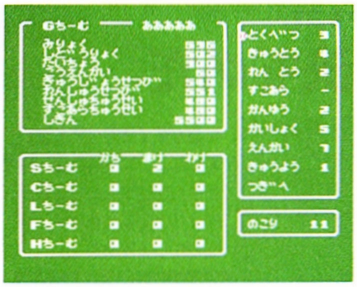
なんと！ こんな野球ゲームは初めてだ！

えっ僕がオーナー!?何だか凄いことになっちゃったなー

オーナー兼監督に就任した君に、まずボーナスが支給される。そのボーナスを魅力、指導力、球場設備、練習設備の4つにふりわける。その後、12球団から、君の監督するチームとリーグ戦を戦う5チームを決めるんだ。これで初期設定はOK。さあ、これから君の腕の見せ所、メニュー画面で"コマンド"を選ぶと15種類のコマンドが現れる。これを使ってそれぞれに命令していくんだけど、最初から全て選ぶことはできないんだ。コマンドで命令するにはステップ数というのが必要で、初めは10持っているんだ。そして各命令には必要なステップ数があって、その命令をするとその分だけ持ちステップから引かれるから、配分を考えてやっていこう。ここで君の器量が試されるぞ！



←ボーナスふり分け後、この画面になる。右下のコマンドを使い、上手にチームをひっぱっていけ！

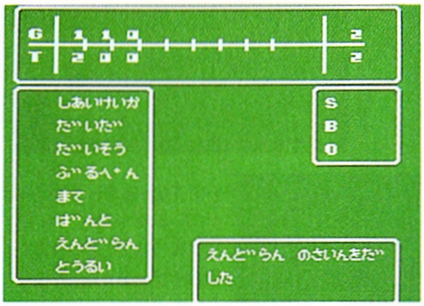


←じゃーん15種のコマンドがずらーり資金がなくなるとゲームオーバーだ

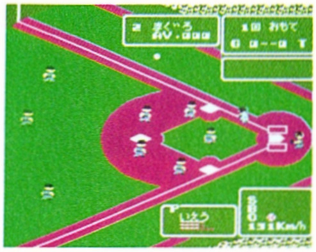
またある時は自分のチームの監督だぜ！

こんな監督をよろしく！

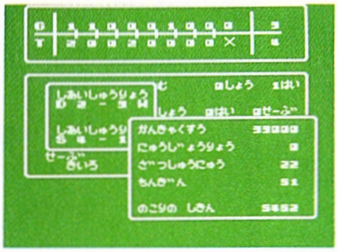
そして試合開始。今度は君は監督となってチームの采配をするんだ。ここではステップ数は関係ないからバンバンみんなに命令しちゃおう。だからってメチャクチャな命令をしても勝てないから、ようく試合を見極めて行かないとだめだよ。そして、3年の内に優勝出来ないとゲームオーバーになっちゃうぞ！



↑試合の途中で選手に命令してる所だ。"まで"とは!?



←さあ、今度は監督として活躍だぜ。見守るって、なんだかドキドキしちゃう



→試合終了。球場に来た人数3万3千人。すご～い！お金がガポガポ入るよな～

これがコマンドだぞ！

"コマンド"の15種類の命令は、ちょっと一度には覚えられない。ここでいくつか説明してみよう。ステップ数っていうのはそれにかかる手間を数値にしたものだ。

きゅうとう



→球場に投資すること。よりよい球場でお客様に観戦してもらうのが私どものモットーです

かんゆう



→やはりチームとしては後援会があった方が選手の励みになるのではないかと思います

えんかい



→たまにはハメをはずして大騒ぎをするのもいいと思います。ビールはかけないですよ

ぼーなす



→これがないとやっぱり人間働きがいがありません。さていくらあげようかな～



（カセット）／ナツメ／6月22日発売予定／￥5800（税抜き）

FINAL MISSION

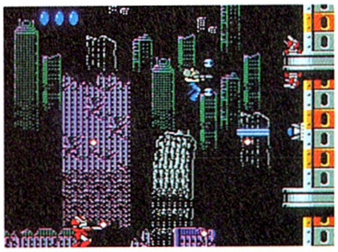
ファイナルミッション

昨年の12月に内臓シューティングゲーム「アバドックス」を発売したナツメから、再びシューティングアクションが届けられる。「ファイナルミッション」とタイトルされた近未来がバックグラウンドのこの作品は、「アバドックス」同様、人間型キャラクターと便利なオプションを利用して敵をやっつけまくる横スクロールＳＴＧだ。

人間型キャラクタープラスオプション！

多彩なステージが全部で５つも待っている

人間型のキャラクターを操作する。このキャラには上下にオプションが付いており、オプションの角度を変えながら弾を撃つことができる。基本的にはこのキャラのガンをパワーアップしながら横スクロールのステージを進む。が、時にステージ途中でタテにスクロールし始めたりと、演出的にもマップ的にもこっているのだ。

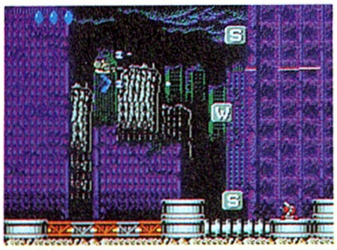


←横スクロールのステージがとつぜん上に向かって動き始めるからビックリ。2つのオプションが役に立つ

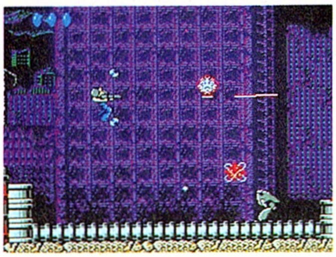
パワーアップは必要不可決なのだ

便利なパワーアップが全部で３つ待っている

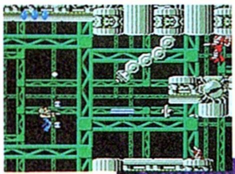
武器のパワーアップは３種類だ。敵を貫通するレーザー、広範囲の攻撃が可能なワイドショット、破壊力が高く爆風をまきおこすボム。ステージや敵によって有効な武器を使い分けたりできるわけだ。オプションと各武器をうまく使いこなさないとクリアはきびしい。



←こーんな風に空中にういているパワーアップパネルをひろって強くなりたいな



←レーザーはこーやって敵をつらぬくので便利なのだ。攻撃力も最大



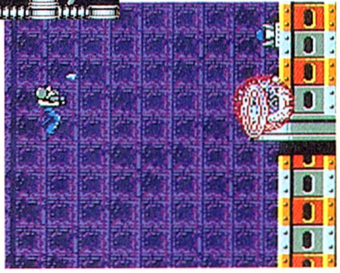
←敵が多くて困ってしまいました。こんな時には一体どーんな種類の武器を身に付ければ安全にやりすごせるのでしょうか？



↑そーんなときにはコレですよ。ワイドショット。ショットが広がるのでとってもコンビニエンス



←タフな敵とか、そのまわりにいるザコとか、１ヶ所に数名で敵がたむろしている場所がコワくて通れません。どうしましょう？

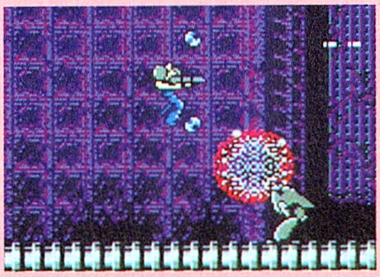


↑こいつがピッタリです。ボムですよ、ボム。爆風とかにまきこまれて、みんなくだけ散ります

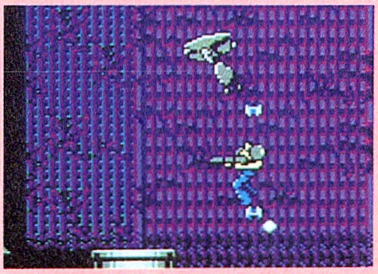
オプション・ものがたり



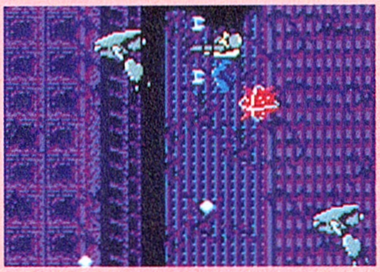
↑キャラクターの右に固定されたオプション。敵とにらめっこしちゃっても安心



↑ナナメ位置に動かされたパターン。つま先なんかに敵がいるときは大きな態度がとれる



↑上と下に動かすと、当然上と下に弾をうてる。頭上に誰かいるときは得した気分になる



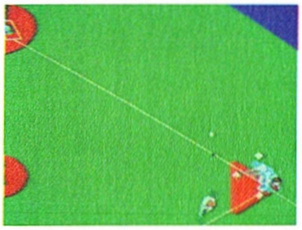
↑左に２個持ってくることもできる。くるっと１周しちゃうわけ。オプション、好きです

燃えプロ'90感動編

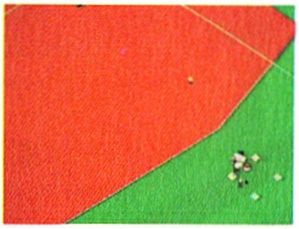
■ジャレコ　■7月下旬発売予定
■価格未定　■カセット

出ます！出します！燃えさせます！ときた！

今年もプロ野球ファン待望の季節がやって来た。そして、この「燃えプロ野球'90感動編」もやって来たのだ。毎回新しい試みに挑戦しているこのシリーズ、今回は守備画面をセンターから見た画期的なアングルで度肝をぬかせてくれるぞ。打ったボールが飛んで行くのではなく、こっちに飛んで来るのでより一層臨場感ばっちりだ。また、１Ｐモードの時に、コンピューターが君のプレーを採点してくれる「採点モード」というのもついたんだ。ピッチャーやバッターも球種が多彩になったり、アッパー、ダウンスイングの使い分けもできたりして、今年の「燃えプロ」はひと味もふた味もちがうぞ！


↑一見見るとちょっと戸惑うけど、慣れるとその気になってプレイできるぞ


↑この画面は変わらないんだけど、今回はいろんな球が投げられるんだ


↑１Ｐでも、ＣＯＭは君をずーっと見ていて採点をしている。気を抜くなよ

ビックリマンワールド 激闘聖戦士

■ハドソン　■7月27日発売
■￥6800　■カセット

ファミコンでビックリマンだヨーン

ＰＣエンジンでは二本もゲームが出ているビックリマンだけど、ついにファミコンでもＲＰＧで登場するぞ。天聖界の危機を救うべく、若き天使たちが次界に旅立つというのが大まかなストーリーだ。ゲームは最初ヤマト王子でスタートして、途中同じ使命を帯びた仲間を集めて進んでいくんだけど、他に戦闘中協力してくれる「おたすけキャラ」っていうのがいるんだ。また、理力（いわゆる魔法だね）やパーティ全員で使う合聖パワー、オートモード等々迫力のバトルが見物だぞ。そして、キャラがある程度成長すると設定通りに変身もしちゃうのだ。いろいろ中身が濃いこのゲーム、期待してＯＫだよ！


↑初めはヤマト王子でプレイ。これから仲間がわんさか出てくるんだ


↑シールそのままの悪魔達が敵キャラなんだ。どんどんやっつけちゃえ！


↑おたすけキャラは、おたすけ名簿を使って呼びだすんだ。力強いね

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

風雲急を告げてきた大御所様

スーパーファミコン、スーパーファミコン、スーパーファミコン……業界の話題はここんとこスーパーファミコン一色なのじゃ！

そろそろ、だよね。11月発売ってのはかなりの確率でだいじょうぶそうなんだって？

うむ。おそらく間違いない。それにともないサードパーティの動きもチラホラ噂にのぼってきはじめた……。

なんか、30社以上のメーカーが参入するって話を聞いたけど……。

おそらく、その数はこれからも増えていくだろう。初期は21社と発表されていたのだが、最終的には現在ＦＣやＧＢのソフトを出しているメーカーのかなりの数が、なだれこむものと思われる。

こうなると……ナムコの動きなんか気になるよねえ……。

ムードは良さそうだが、とだけコメントしておこう。

……ま、いいか。でさあ、そろそろサードパーティのゲームタイトル、出て来てもいいころじゃない。

……やはり、人気ゲームの移植版がドカドカ出そうだ。まず決定的なのは、カプコンの魔界村シリーズの流れをくむもの。これはかなり以前からメーカーサイドが断言しておる。かなり開発も進んでいるのではなかろーか。あと、コナミのグラディウスⅢとか、おそらくある。スーパーファミコンの大容量に合わせた開発は、やはり業務用メーカーが一歩リードって感じだな。

本誌でも人気のＴくんが某社でスーパーファミコン用ソフトを作ってるって聞いたけど……。

業務用の移植という大きな流れに対抗して、ネームバリューのあるクリエイターを投入する、という路線もある。ゲームスタジオの遠藤氏とチュンソフトの中村氏の合作ゲームなんかもその流れ。もっともこの作品、良いゲームをじっくり作りたいとの意向で、完成はまだまだ先らしいが……。ともかく、今後の各メーカーの動きに要注目！

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
5月				
18日	Ⓒ	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン	￥5900
18日	Ⓒ	キャッスルクエスト	ハドソン	￥5800
25日	Ⓒ	イースII	ビクター音楽産業	￥7500
25日	Ⓒ	ゲートイン	ケイ・アミューズメントリース	￥9800
29日	Ⓒ	じゃじゃ丸撃魔伝～幻の金魔城～	ジャレコ	￥5900
6月				
5日	Ⓓ	ナイトムーブ	任天堂	￥2600※
8日	Ⓒ	チップとデールの大作戦	カプコン	￥5800
22日	Ⓒ	バトルフリート	ナムコ	￥5900
22日	Ⓒ	ファイナルミッション	ナツメ	￥5800
29日	Ⓒ	迷宮島	アイレム	￥5800
29日	Ⓒ	燃えろ！柔道うおりあーず	ジャレコ	￥5600
29日	Ⓒ	水滸伝・天命の誓い	光栄	￥11800
下旬	Ⓒ	ピーパータイム	サンリツ電気	未定
	Ⓒ	飛龍の拳III・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	￥6300
7月				
6日	Ⓒ	魔天童子	クエスト	￥6500
6日	Ⓒ	パラメデス	ホットビィ	￥5500
6日	Ⓒ	ハットリス	ビー・ピー・エス	￥5500
13日	Ⓒ	ダンジョンキッド	クエスト	￥6500
13日	Ⓒ	ウィッツ	アテナ	￥5800(予)
20日	Ⓒ	宇宙警備隊	ハル研究所	￥6900(予)
27日	Ⓒ	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	￥6800
中旬	Ⓒ	キャプテン翼2	テクモ	￥6900
下旬	Ⓒ	燃えプロ'90・感動編	ジャレコ	未定
下旬	Ⓒ	マイトアンドマジック	学研	￥8500
	Ⓒ	水島新司の大甲子園	カプコン	￥6500
	Ⓒ	獣王記	アスミック	￥5900
	Ⓒ	ニチブツマージャンII・マージャンGメン	日本物産	￥6400
8月				
8日(予)	Ⓒ	忍者らホイ！	アスキー	￥7800(予)
10日	Ⓒ	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	￥5900
21日(予)	Ⓒ	孔雀王II	ポニーキャニオン	￥6800
上旬	Ⓒ	ドラゴンファイター	トーワチキ	￥6000(予)
上旬	Ⓒ	ハッピーバースデーバックス	ケムコ	￥5900
上旬	Ⓒ	ぱられるワールド	バリエ	￥5980
上旬	Ⓒ	ホームランナイター'90ザ・ペナントリーグ	データイースト	未定
上旬	Ⓒ	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	￥6500
中旬	Ⓒ	ラフ	サン電子	￥5500
下旬	Ⓒ	リトルマジック	データイースト	未定
下旬	Ⓒ	日本一の名監督	アスミック	￥6800
	Ⓒ	タイタン	ソフエル	￥5900
	Ⓒ	2010～STREET FIGHTER～	カプコン	￥5800
	Ⓒ	狼たちの野望	ジャレコ	未定
	Ⓒ	なんてったって!!ベースボール	サン電子	￥5900
	Ⓒ	上海II	サン電子	￥5500
9月				
上旬	Ⓒ	ロケットレンジャー	ケムコ	￥6000
下旬	Ⓒ	North & South	ケムコ	￥6200
下旬	Ⓒ	探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…	データイースト	未定
	Ⓒ	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	￥5800
	Ⓒ	インセクターX	タイトー	未定
10月				
	Ⓒ	ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会～	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	井出洋介名人の実戦麻雀II	カプコン	未定
	Ⓒ	ベースボールファイター	バップ	未定

発売日未定

	種類	ゲーム名	メーカー	価格
	Ⓒ	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	￥6500(予)
	Ⓒ	コンバットゾーン	BPS	未定
	Ⓒ	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	Ⓒ	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	￥6000(予)
	Ⓒ	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	Ⓒ	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	ローラーゲーム	インダクションプロデュース	未定
	Ⓒ	神界	東映動画	￥9600(予)
	Ⓒ	ものまね四天王	パック・イン・ビデオ	未定
	Ⓒ	熱血野球小僧	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	Ⓒ	大迷路	エポック社	未定
	Ⓒ	いただきストリート	アスキー	未定
	Ⓒ	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	Ⓒ	KAGE	ナツメ	未定
	Ⓒ	株式道場パートII	ヘクト	未定
	Ⓒ	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	未定
	Ⓒ	ドラえもん	エポック社	￥6800
	Ⓒ	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	￥5500
	Ⓒ	役満天国	任天堂	未定
	Ⓒ	パジャマヒーロー	カプコン	未定
	Ⓒ	鳳凰伝説	ヒューマン	￥5900(予)
	Ⓒ	アーカムの謎	ジャレコ	未定
	Ⓒ	ジャックと豆の木	アスミック	未定
	Ⓒ	忍者クルセイダーズ	サミー工業	未定
	Ⓒ	千代の富士の大銀杏	フェイス	未定
	Ⓒ	ぱたぱたパニック	バリエ	￥5980
	Ⓒ	人生劇場II	タイトー	未定
	Ⓒ	ブライファイター	タイトー	未定
	Ⓒ	ジャングル大帝	タイトー	未定
	Ⓒ	ブラッディ・ウォリアーズ	東映動画	未定
	Ⓒ	プロディアランド	トンキンハウス	未定
	Ⓒ	ソルスティス	エピックソニー	未定
	Ⓒ	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	ゴルゴ13・イカルスの謎	ビック東海	未定
	Ⓒ	AD & Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	￥6800(予)
	Ⓒ	幻獣創世記	日本物産	未定
	Ⓒ	ロックマン3	カプコン	￥6500
	Ⓒ	ワールドボクシング	T.S.S	未定
	Ⓒ	選抜野球(仮)	アイ・ジー・エス	未定
	Ⓒ	すごろクエスト	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	アルデンラルデン	タイトー	未定
	Ⓒ	メタルマックス	データイースト	未定
	Ⓒ	維新の嵐	光栄	未定
	Ⓒ	川のぬし釣	パック・イン・ビデオ	未定
	Ⓒ	グランドマスター(仮)	バリエ	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名		
5月18日	ボクシング	トンキンハウス	￥3000※
5月25日	あやかしの城	セタ	￥3500※
6月2日	ピットマン	アスク講談社	￥2980※
6月8日	コスモタンク	アトラス	￥3500※
6月19日	カードゲーム	ココナッツジャパン	￥3400※
6月22日	倉庫番2	ポニーキャニオン	￥3090※
6月29日	バリーファイア	東映動画	￥3200※
6月	ブライファイター	タイトー	未定
6月	ゾイド伝説	トミー	未定
7月3日	パイプドリーム	ビーピーエス	未定
7月6日	四川省	アイレム	￥3090※
7月27日	タスマニア物語	ポニーキャニオン販売	￥3090※
7月下旬	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	￥3500※
7月下旬	バトルブル	セタ	￥3500※
7月下旬	T.M.N.T.	コナミ	￥3500※
7月	ギャザーズ	ビック東海	未定
8月2日	石道	アスキー	￥3090※
8月中旬	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	￥3400※
8月下旬	うおーズ	トーワチキ	未定
8月下旬	VSバトラー	ユース	未定
8月下旬	パワーミッション	バップ	￥3500※
8月下旬	ボンバーボーイ	ハドソン	未定
8月	バトルピンポン	クエスト	未定
8月	キャデラックII	ヘクト	￥3300※
9月	モンスタートラック	バリエ	￥3200※
9月	サイドポケット	データイースト	未定
9月	銀河	ホット・ビィ	未定
9月	おいらじゃじゃ丸世界大冒険	ジャレコ	未定
10月下旬	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	未定
10月	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
12月	SAGAII	スクウェア	未定
12月	モンスターメーカー	ソフエル	￥3500※
未定	パズニック	タイトー	未定
未定	F1ボーイ	アスク講談社	未定
未定	プロレス	ヒューマン	￥3500※
未定	ペンギンBOY	ナツメ	￥3090※
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	ドラゴンスレイヤー1	エポック社	￥3090※
未定	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	未定
未定	バルーンキッズ	任天堂	未定
未定	マジック・エクリプス	コピアシステム	未定
未定	ソロモンズ倶楽部	テクモ	未定
未定	GO/GO/TANK(予)	コピアシステム	未定
未定	バウンティGO	アイ・ジー・エス	未定
未定	ポケットスタジアム(仮)	アトラス	未定
未定	ベリウス	サミー工業	未定
未定	フリーダムファイター	アイ・ジー・エス	未定
未定	ファーステスト・ラップ	バップ	未定
未定	鬼ヶ島パチンコ店(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	パラソルへんべえ	エポック社	未定
未定	怒りの要塞(仮)	ジャレコ	未定
未定	アフターバースト	メサイヤ	￥3000(予)

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
5月25日	マニアックプロレス	ハドソン	¥6500
5月31日	ドンドコドン	タイトー	¥6600
6月15日	ウルトラボックス(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥6500
6月15日	ヴェイグス	ビクター音楽産業	¥6700
6月22日	ダウンロード	NECアベニュー	¥6800
6月29日	ゼビウス・ファードラウト伝説	ナムコ	¥5500(予)
6月29日	うる星やつら(CD-ROM)	ハドソン	未定
6月上旬	シンドバッド～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
6月下旬	麻雀学園MILD東間宗四郎登場	フェイス	¥7980(予)
6月下旬	迷宮のエルフィーネ(CD-ROM)	日本テレネット	未定
6月下旬	これがプロ野球'90	インテック	¥5800
6月下旬	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
7月6日	スーパースターソルジャー	ハドソン	¥6500
7月13日	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	¥6800
7月13日	最後の忍道	アイレム	¥7000
7月20月	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	¥5800
7月20日	デビルクラッシュ	ナグザット	¥6300
7月27日	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	¥10800
7月上旬	将棋・初段一直線	ホームデータ	¥6780
7月上旬	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定
7月下旬	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	¥5800
7月下旬	マジカルサウルスツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
7月下旬	はにい おん ざ ろおど	フェイス	¥6400
7月	インベーダー	タイトー	未定
7月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
7月	F1サーカス	日本物産	未定
8月9日	ワルキューレの伝説	ナムコ	¥6800
8月10日	パワーリーグIII	ハドソン	¥5800
8月下旬	ダライアスプラス	NECアベニュー	未定
8月下旬	暗国伝説	ビクター音楽産業	未定
8月下旬	琉球	フェイス	未定
8月	地獄めぐり	タイトー	未定
8月	ラスタンサーガII	タイトー	未定
8月	関ヶ原	トンキンハウス	未定
8月	アベンジャー(CD-ROM)	日本テレネット	未定
9月上旬	大旋風	NECアベニュー	未定
9月上旬	ザ・プロ野球(CD- ROM)	インテック	未定
9月上旬	雀偵物語(CD- ROM)	日本テレネット	未定
9月	桃太郎活劇	ハドソン	¥6500
9月	ボンバーマン	ハドソン	¥5200
9月	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
9月	ジャックニクラウス・ワールドゴルフツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
9月	レギオン(CD- ROM)	日本テレネット	未定
10月下旬	バスティール(CD- ROM)	ヒューマン	¥6500
11月	サイレントデバッカーズ	データイースト	未定
12月	アストラリウス(仮・CD- ROM)	アイ・ジー・エス	未定
未定	CYBER CITY OEDO 808(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
未定	スプレンディドサーガ	メサイヤ	¥6500
未定	改造超人シュビビンマン2	メサイヤ	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	バズニック	タイトー	未定
未定	チャンピオンレスラー	タイトー	未定
未定	SDI	タイトー	未定
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	イメージファイト	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	¥7000
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	囲碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	脱出(仮)	日本物産	未定
未定	アドベンチャーアイランド(仮)	ハドソン	未定
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	未定
未定	ダブルリング	ナグザット	未定
未定	キックボール	メサイヤ	¥6000
未定	天外魔境II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ポピュラス(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	モンビット(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ワンダラーズフロムイース(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	PC原人II	ハドソン	未定
未定	ジャッキーチェンのドラゴンロード	ハドソン	未定
未定	ドラえもんII(仮)	ハドソン	未定
未定	コブラII(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ブリッキー(仮)	アイ・ジー・エス	未定
未定	バイオレント(仮)	アイ・ジー・エス	未定
未定	パラソルスター	タイトー	未定
未定	三国志・群雄割拠(CD-ROM)	ナグザット	未定
未定	らんま½	メサイヤ	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
5月19日	DJボーイ	セガ	¥6000
5月26日	ウィップラッシュ	セガ	¥6000
6月8日	サンダーフォースIII	テクノソフト	¥6800
6月下旬	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	未定
6月	アトミックロボキッド	トレコ	¥6800
6月	サイバーボール	セガ	¥6000
6月	E-SWAT	セガ	未定
7月20日	フェリオス	ナムコ	¥5800
7月下旬	アクシス	ウルフチーム	未定
7月	コラムス	セガ	未定
7月	スペースインベーダー'90	タイトー	未定
7月	インセクターX	ホット・ビィ	未定
7月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥5800
7月	ヘルファイアー	メサイヤ	未定
7月	スーパーモナコGP	セガ	未定
7月	大旋風	セガ	未定
7月以降	レッズ	セガ	未定
7月以降	ウルトラマン	セガ	未定
7月以降	三国史(仮)	セガ	未定
7月以降	火激	ホット・ビィ	未定
7月以降	モンスターレア	セガ	未定
7月以降	ゲイングランド	セガ	未定
7月以降	レッスルウォー	セガ	未定
7月以降	クラックダウン	セガ	未定
7月以降	スーパーライセンス	セガ	未定
7月以降	キューティ鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	未定
7月以降	機動警察パトレイバー	セガ	¥6000
7月以降	あっぱれ/実業王/	セガ	¥600
未定	ゴーストバスターズ	セガ	未定
未定	ストライダー飛竜	セガ	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	鮫/鮫/鮫/	東亜プラン	未定
未定	ゼロウィング	東亜プラン	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	エクスプロードスター	メサイヤ	¥5500
未定	テトリス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	ダイナマイトデューク	セガ	未定
未定	究極タイガー	トレコ	未定
未定	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	未定
未定	レインボーアイランド	タイトー	未定
未定	マスターオブウェポン	タイトー	未定
未定	ラスタンサーガII	タイトー	未定
未定	バトルゴルファー唯	セガ	未定
未定	ヘリファイター(仮)	セガ	未定
未定	まじかるハット	セガ	未定
未定	妖精王の帰還	セガ	¥7000
未定	四天明王	シグマ商事	未定
未定	ダライアスII	タイトー	未定
未定	魔物ハンター妖子	メサイヤ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●バリエからファンタジーアクションゲーム「グランドマスター」の発売が決定。「ぱたぱたパニック」より先の発売になりそうです。

●パソコンで人気のSLG「維新の嵐」がファミコンに移植されます。発売は今秋になりそう。

●ジャレコから発売予定の「狼たちの野望」はプロ野球の世界を舞台にしたAVGとのことです。

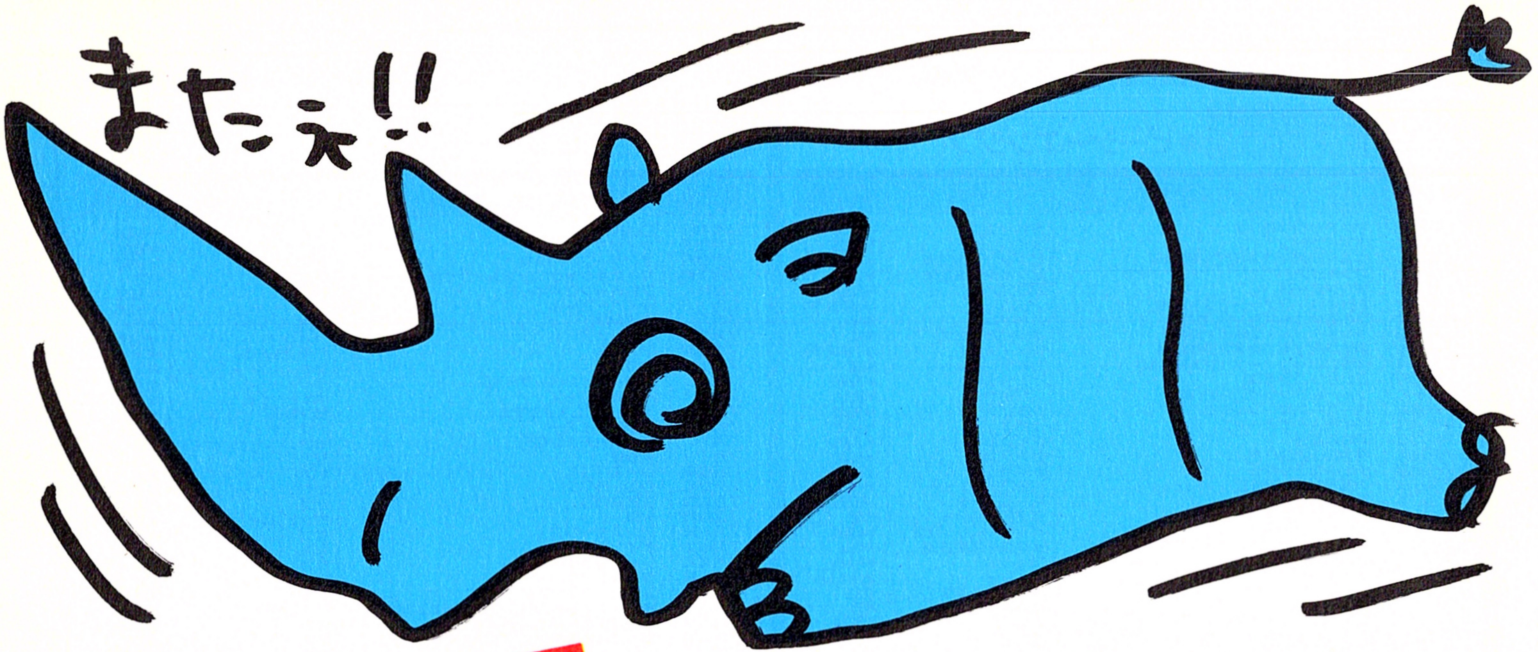
●ココナッツジャパンのGBソフト「鬼ヶ島パチンコ店(仮)」は、パチンコゲームに桃太郎のストーリーをミックスしたユニークなゲームです。

●ジャレコからは、GB用新タイトルが2本発表されました。「おいらじゃじゃ丸世界大冒険」は横スクロールのアクション。「怒りの要塞(仮)」は見おろしタイプのコンバットシューティングです。

●「レギオン」は、2人同時プレイのできる横スクロールのシューティングゲーム。CD−ROMの特長を生かしてゲーム中のメッセージは肉声で入るとのこと。

●アーケードで人気の「コラムス」のメガドライブ版発売が急遽決定。アーケード版の完全移植で、7月発売を予定しています。

●ウルフチームのメガドライブ用ソフト「ファイナルゾーンII」の正式タイトルは「AXIS」に決定しました。バリバリのシューティングゲームです。



ファミコン必勝本
次号Vol.12
6月1日
金曜日発売!
予価360円(税込)

●超大型RPGラッシュもひと段落。次号の別冊ふろくはバグボーイクラブのスペシャル版!! FFIIIに女神転生IIももちろんドラクエIV、ウィズIIIの大技もバシバシの豪華版だーい!!

別冊ふろく バグボーイクラブ RPG裏ワザ大全集

大好評RPGをお助けQ&Aを次回もやります! それにA・パジトノフの新作徹底研究も見のがせませんよー。

イースII/ファイナルファンタジーIII

CALENDER

5/18(金)	ファミコン必勝本Vol.11発売 C熱血高校ドッジボール部サッカー編(テクノスジャパン)発売 Cキャッスルクエスト(ハドソン)発売 GBボクシング(トンキンハウス)発売
19(土)	MDDJボーイ(セガ)発売
20(日)	
21(月)	
22(火)	
23(水)	
24(木)	
25(金)	CイースII(ビクター音楽産業)発売 PCマニアックプロレス(ハドソン)発売 GBあやかしの城(セタ)発売
26(土)	MDウィップラッシュ(セガ)発売
27(日)	
28(月)	
29(火)	Cじゃじゃ丸撃摩伝(ジャレコ)発売
30(水)	
31(木)	PCドンドコドン(タイトー)発売
6/1(金)	ファミコン必勝本Vol.12発売 GBピットマン(アスク講談社)発売

AFTER THE GAME

●某イカ番組にでてたリトル・クリーチャーズというバンドが気に入っている。毛を染めたり立てたりしてないけど、これがロックだというカッコよさがありますね。(井)

●GWの9連休の成果は大きく、元気だ。パワーコンソールのような駐車場も借りれた。「カノッサの屈辱」という深夜番組、いいぞ。スタッフの人、頑張って。(ヒラ坊)

●休日に海に行った。風が強い日だったのでコンタクトレンズに砂が入ってもう大変。痛いのなんのでずーっと涙が止まらなかった。何かいい解決策はないのか。(高城)

●往年の名作「ボンバーマン」が、編集部内でリバイバル。ディスクライター版はパスワードまでカセット版と同じ。変わらないのに古くない。温故知新。(ハルク)

●会社から帰ると、自宅前の駐車場にドーンと穴があけられていました。次の日には杭が、そして鉄筋……。わあーっ、もうすぐ私の部屋が日陰になる!!(マッキー)

●学生のころよくやっていた作曲を最近少しだが、またするようになった。曲や詩を作っていると一番素直な自分が見えてきて少し恥ずかしくなったりもする。(根本)

ファミコン必勝本
1990年6月1日号
Vol.11

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 編集部:03-239-0237
営業部:03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所


任天堂 ファミリー コンピュータ
RPG
疾
風
怒
濤
世界を蹂躙する青銅の兵団紅蓮(ヘルクルセイダーズ)の
炎舞いあがる聖地に
民族(シャンゴー)の魂が揺れるとき誰よりも熱い血を持った男だけが
聖石の謎に近づける
BLOODY WARRIORS
ブラッディ・ウァリアーズ
シャンゴーの逆襲
FAMICOM FAMILY
東映動画より1990年秋発売予定
TDF-94　価格未定
2M+64KSRAM+64KSRAMバックアップ付
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル
©東映動画・ゴッホ今泉
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。


TRADING & WORLD DEVELOPMENT
PAX
CORPORATION
1990年、夏。
人類の手とTVゲ


パックスパワーグローブ
PAX POWER GLOVE
腕と指を動かすだけで、
TV画面のキャラクターが思いのまま。
画期的なコントローラーが、この夏、出現。
もうすぐTVゲームをカラダで感じる。
POWER GLOVE
ームが、一体になる。
TBS宇宙プロジェクト協賛
株式会社パックス・コーポレーション 問い合せ先 東京03-5272-2611・大阪06-347-5710



ファミコン必勝本
6月1日号
1990年6月1日発行
第5巻第11号(通巻96号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 360円(本体350円)

 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-6/1